

Tout sur le système 7
N°18
Juillet / Août 89
4ème année - 30 FRS
icônes
Des souris et des hommes
Belgique 180 FB - Suisse 8 FS
Canada 5,75 $
Supplément
PAO
Dossier
La Micro peinture
Les logiciels & le matériel
RSG 4.5
FILE 2.0
DAtabase
Sans Faute
Clics
d'Hypercard
Gagnez
San Francisco
en élisant
vos Icônes d'Or
L 1228 - 18 - 30,00 F
3791228030005 00180
BUCHERT
DR23



Réalisé avec Laser Paint Color II © MEGATEK

MEGATEK REALISE UNE PREMIERE EN VOUS OFFRANT LA GESTION COMPLETE DU PROCESSUS DE PHOTOGRAVURE COULEUR SUR MACINTOSH.

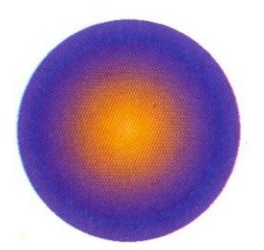
Avec le document finalisé en page de gauche et traité en qualité photographique grâce au mode 24 bits (786432 couleurs), Macintosh révolutionne le domaine de l'édition graphique en gérant totalement le processus de photogravure.

Mégatek vous offre la première solution complète de qualité professionnelle allant de l'analyse avec les scanners couleur Truvel à la séparation quadrichromique des couleurs effectuée grâce au logiciel LaserPaint Color II sur écrans géants 19" et cartes 24 bits RasterOps.

Pour obtenir le résultat finalisé sur la page de gauche, Mégatek a utilisé le matériel suivant :

Scanner **Truvel** TZ-3BWC
Ecran 19" / Carte couleur 24 bits **RasterOps**
Logiciel professionnel **LaserPaint Color II**
Flashage sur Linotype 500/ Rip III*
Et... **Macintosh II**™ 8 Mo de Ram

** avec l'aimable concours de Scriptolaser 8 bis, rue Deguerry - 75011 Paris - Tél : 43.57.16.11*





FRANCE
1, rue Faidherbe
95400 Villiers le bel
Tél. (331) 39.92.41.44
Fax : (331) 39.92.08.77

Laser Paint Color II, RasterOps et Truvel sont des produits distribués par le groupe





BENELUX
28, Avenue Rogier
4000 Liège Belgique
Tél. 32(41) 52.08.69
Fax : 32(41) 52.09.65

Caractéristiques du document finalisé :
Analyse 3D en mode 24 bits (786432 couleurs simultanées à l'écran), Maquette / mise en page : 20 mn, Taille du fichier 2,2 Mo, temps de sélection quadrichromique (C,Y,M,K orientation automatique) : 25 mn, temps de flashage : 25 mn en trame 144.

Toutes les marques citées sont déposées

COMPTABILITÉ MAESTRIA, L'INSTRUMENT DE PRÉCISION ET DE DÉCISION.

Maestria est le logiciel de gestion le plus vendu sur Macintosh©. Ce n'est pas un hasard. De l'artisan, la PME-PMI, à l'Expert Comptable, Maestria s'adapte aux besoins de tous. Maestria est complet : multi-sociétés, fonctionnalités très développées, richesse des impressions, module analytique. Maestria est convivial : fenêtres, souris, menus déroulants permettent un accès permanent à toutes les fonctionnalités, une saisie rapide et fiable. Maestria est sûr : aide à l'utilisateur, journal provisoire avant clôture, aperçu avant impression. Enfin, Maestria est interactif : avec la Paie Fantasia et la Facturation Ténora de Microland, en mode Text avec 4e Dimension©, Omnis 3©, et en mode Sylk© avec toutes les applications Microsoft© dont Excel©. Avec la comptabilité Microland Maestria vous disposez d'un instrument de précision et de décision.

L'instrument de votre réussite.

Apple Expo Stand 2G20




meesters

MICROLAND
Logiciels de gestion
LES INSTRUMENTS DE VOTRE RÉUSSITE

21, rue du Président Poincaré BP 249 - 55106 Verdun Cedex - Tél. 29 86 65 14
78, rue de Turbigo - 75003 Paris - Tél. (1) 42 74 17 76

Service lecteurs P 2 (page 58)

Fichier Edition Présentation Rangement

N°18 - Août 89

12 éléments 439K dans disque 341K disponibles

Système 7 | Sans-Faute | DAtabase | File 2.0 | Tops/DOS

HyperCard | ADN | Surgeon | Amiga | Grille

N°18 - Août 89

PAO

3 éléments 439K dans disque 341K d

Image Studio | RSG 4.5 | XPress 2.1

DOSSIER PEINTURE

14 éléments 439K dans disque 341K disponibles

Couleur | Hard | Studio 8 | LaserPaint | PixelPaint | GraphistPaint | Canvas 2

Modern Artist | PhotonPaint | CricketPaint | Séparateurs | Archivage | SuperPalettes | Cyber

Sommaire



LA LETTRE DE LA MICRO-EDITION

Hewlett-Packard fait évoluer le monde Apple.

Bien souvent, nous avons entendu les utilisateurs Apple poser la même question: „Comment faire fonctionner mes périphériques HP avec un Macintosh™?“

A partir d'aujourd'hui, la réponse sera simple. Branchez-les simplement: Hewlett-Packard a le plaisir de faire savoir que certains de ses fameux périphériques sont désormais compatibles avec la famille de Macintosh d'Apple.

Vous serez donc en mesure d'améliorer vos résultats à l'aide de la remarquable imprimante HP PaintJet qui fournit des graphiques magnifiques de toutes les couleurs et qui sort rapidement des documents de qualité courrier, vous pourrez accélérer la saisie automatique des données à l'aide du numérisateur HP ScanJet Plus, et vous serez à la pointe de la CAO à l'aide de nos tables traçantes HP DraftPro, unanimement applaudi par la presse.

Et bien sûr, vous apporterez quelque chose de plus à votre Macintosh: la réputation de Hewlett-Packard pour sa qualité, son innovation, son service et son support.

Nous avons fait créer un logotype spécifique afin de commémorer ce point-clé dans la technique des ordinateurs personnels. Il s'agit d'une tulipe qui a été conçue et produite à l'aide du Macintosh Apple et de périphériques Hewlett-Packard.

Vous en trouverez dès à présent un joli bouquet auprès de votre détaillant local.

Apple® est une marque déposée et Macintosh™ est une marque d'Apple Computer Inc.



Service lecteurs P 3 (page 58)

En couverture : Studio 8 et LaserPaint



LaserPaint est loin d'être parfait, c'est vrai. Son interface ésotérique est déroutante.

Mais ce logiciel peu connu offre d'intéressantes possibilités pour ceux qui veulent avoir la précision du vectoriel mélangé aux nuances du bit-map, mixer texte et image, effectuer des corrections chromatiques ou des retouches sur une image couleur numérisée.

Grâce à son plan PostScript nous avons ajouté en défonce les titres de la couverture sur le dessin importée de Studio 8. Seul le logo d'Icônes a dû être redessiné en mode vectoriel, LaserPaint refusant de sélectionner en couleur son fichier EPSF. La séparation du document en quatre fichiers PostScript a pris 5 minutes et 20 secondes sur un Macintosh II 4 mégas.

Chaque couleur a ensuite été flashée sur une Linotype 300, RIP 2, en 10 minutes, soit 40 minutes au total, ce qui reste raisonnable.

Un autre exemple concret de l'intérêt de LaserPaint est montré au verso de la couverture. Pour sa publicité, Megatek a numérisé des objets posés sur le scanner Truvel (130 000 F environ), puis le fichier TIFF a été importé dans LaserPaint, aucune retouche n'étant effectuée avant flashage.

A notre connaissance c'est la première fois que le résultat d'une image bitmap et d'une image digitalisée, séparées dans LaserPaint, est montré aux lecteurs de la presse informatique européenne.

Si Icônes sort parfois en retard, votre journal sait aussi être en avance.

Jean-Pascal Grevet

Bonnes vacances !



Dernières retouches dans Studio 8 (à gauche) avant importation dans LaserPaint (à droite).

Premiers essais de mise en place des titres dans des réserves texte de la couche PostScript. (Ecran 19" recommandé !)



Icônes
Des souris et des hommes.
Tous les deux mois
N° 18. 30 juin 89
Prochain n° : 20 sept.

135 bis, rue du Fg de Roubaix 59800 Lille
Tél : 20.06.30.37
Fax : 20.31.15.37

• Directeur de la publication, rédacteur-en-chef : Jean-Pascal Grevet
• Dossier peinture : Christophe Lombart
• Maquettiste : Jacques Péters
• Couverture : Agence DR 23
• Abonnements : Evelyne Barbottin
• Correspondant à Paris : Jacques Setruck
Correcteur : Laurent Vitou
• Rédaction : Jean-Pierre Batt, Jean-Luc Caniggia, Xavier Carlotti, Giorgio Cupertino, Eric Delcroix, Thierry Delettre, François Deschamps, Cécile Dufloux, Bernard Grienenberger, Michel Lansard, Jean-Pierre Manche, Jean-Luc Michel, Jean Noël, Charlie Nose, Jean-Luc Pellerin, Ariel Sebban, Jean Ségui, Bernard Trillot, Didier Zelphati.

Icônes est édité par Dynamots RM 32160048859

Dépôt légal : 2ème trimestre 89

Photogravure : Kromoscan
Flashage couverture : Polygraphique Amiens
Intérieur : Pragma Compo
Impression : SIAG
Diffusion kiosque : M.L.P.
Gestion ventes : S.I.P.

Tirage : 30 000 ex.

Publicité. Tarif :
Page noir : .... 8 000 F
quadri : .... 10 000 F
1/2 p : .... 4 500 F
1/4 p : .... 2 500 F

SYNDICAT DE LA PRESSE SPEP DES ENTREPRISES ET DES PROFESSIONNELS

Offrez à votre Macintosh la qualité laser pour 16 990 F HT*

Ayant été les premiers au monde à concevoir des périphériques pour Macintosh, nous avons aussi réalisé la toute première imprimante SCSI pour Macintosh, la **Personal LaserPrinter** (ou **PLP**). Ses qualités en font le complément évident et indispensable de votre Macintosh :

PERSONAL LASERPRINTER DE GCC TECHNOLOGIES, L'EVIDENCE MEME !

- définition de 300 points par pouce (également 150 et 75) ;
- utilisation de fontes vectorisées Bitstream (égale qualité quelle que soit la taille ou la rotation des caractères choisis) ;
- possibilité de réduire ou d'agrandir le document original de 25 à 400 % (par pas de 1 %) ;
- aperçu avant impression quel que soit le logiciel utilisé (aperçu réellement « WYSIWYG ») ;
- puissantes routines internes QuickDraw du Macintosh pour tous les graphiques. Connexion SCSI ,
- un seul bac à papier multiformat (A4, B5, US, Legal), transparents, enveloppes ;
- légère (16,25 kg avec bac) et peu encombrante (40,9 × 41,9 × 22,9 cm) ;
- compatibilité avec les standards du logiciel Macintosh, tels que Word, Excel, MacWrite, MacDraw, PageMaker, Xpress, Ready, Set, Go !, etc. ainsi qu'avec les logiciels système d'Apple ;
- toutes les fonctionnalités de la Personal LaserPrinter à 16 990 F HT*, comment ? En utilisant la puissance de votre Macintosh (Plus, SE, II) et avec des logiciels de très haute qualité ; cela évite d'acheter des matériels coûteux ;
- outre les 6 fontes vectorisées Bitstream standard, 7 autres fontes avec l'ensemble « FontsPlus » (optionnel) ;
- partageable sur réseau AppleTalk avec le boîtier optionnel PLP-Share ;
- transformable en Business LaserPrinter, notre modèle haut de gamme PostScript (Adobe v. 49.2 - 39 fontes en ROM, 2 Mo de RAM extensibles à 4, port SCSI pour disque dur destiné au téléchargement de polices additionnelles - port parallèle Centronics et port série pour connexion aux PC, XT, AT et PS/2). Prix de la BLP : 31 990 F HT*.

Le choix est évident ! Ne faites plus attendre votre Mac ! Offrez-lui une Personal LaserPrinter... !

Pour en savoir plus sur la Personal LaserPrinter, la Business LaserPrinter et les autres périphériques GCC Technologies (dont la fameuse imprimante portable WriteMove et nos disques durs) prenez contact avec votre concessionnaire agréé Apple, votre revendeur, ou directement avec : **GCC Technologies-France** 165, boulevard de Valmy 92706 COLOMBES Cedex - Tél. : (1) 47 80 88 22 - Fax (1) 47 86 35 98.



Les périphériques haute fidélité

* Prix publics conseillés au 15 mai 1989.

Pour plus d'informations, cerclez 145

Service lecteurs P 28 (page 58)

GRANITE COMMUNICATION

Apple, Macintosh, AppleTalk, QuickDraw sont des marques déposées d'Apple Computer Inc. Bitstream est une marque déposée. PostScript et Adobe sont des marques déposées de Adobe. Word et Excel sont des marques déposées de Microsoft, MacWrite et MacDraw sont des marques déposées de Claris, PageMaker est une marque déposée d'Aldus, Xpress est une marque déposée de Quark, Ready, Set, Go ! est une marque déposée de Letraset. PC, XT, AT et PS/2 sont des marques déposées d'International Business Machines. Personal LaserPrinter, PLP, PLP-Share, Business LaserPrinter, WriteMove sont des marques déposées de GCC Technologies.

Gagnez San-Francisco en élisant vos Icônes d'Or 89



Dites-nous quels sont vos logiciels préférés.



Le premier prix de notre référendum : un voyage à San-Francisco.

Participez à notre 3ème Référendum en nous indiquant, pour chaque domaine figurant ci-dessous, le produit que vous utilisez ou qui vous semble le meilleur.

Par exemple, pour la catégorie *Dessin couleurs Bit-map*, vous avez le choix entre *Pixel Paint, Studio 8, Graphist Paint II, Canvas...*

Naturellement, si un domaine n'entre pas dans le cadre de vos activités, n'indiquez rien. Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les rubriques. Enfin, si vous ne trouvez pas la rubrique correspondant à un logiciel ou matériel que vous appréciez particulièrement, indiquez-le dans *Autre*.

Pour vous remercier de votre participation, un tirage au sort sera effectué parmi les bulletins de vote. D'ores et déjà, *un voyage à San-Francisco* est à gagner. Des dizaines d'autres lots seront également attribués avant la fin de l'année.

Donnez-nous votre avis sur les produits en renvoyant le bulletin de vote ci-dessous (un seul par personne).

Voici mes icônes d'Or 89

SGBD ....

Fichier : ....

Traitement de texte : ....

Mise en page : ....

Tableur : ....

Comptabilité : ....

Gestion-Facturation : ....

Paie : ....

Statistiques : ....

Utilitaire : ....

Dessin couleurs :

• Bit-map : ....

• Postscript : ....

Présentation : ....

Médical : ....

Pile HyperCard : ....

Autre : ....

Modem : ....

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

Ville : ....

Code postal : ....

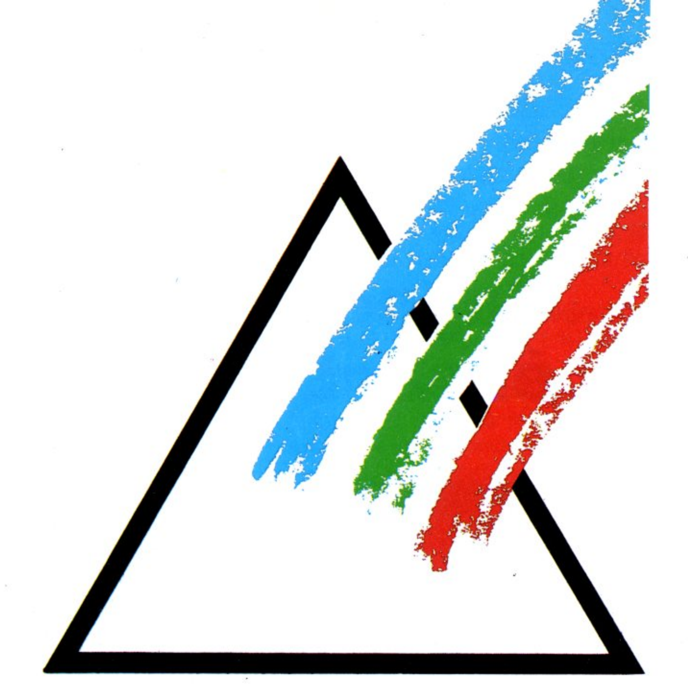
Profession : ....

❐ Je suis abonné à Icônes.

❐ Je ne suis pas encore abonné.

Bulletin de vote à renvoyer à : Icônes / Référendum 89. 135 bis, rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille

Pour tous renseignements :
Marie-Anne FONTENIER
SUP INFO COM
Tertia 3000
Rue Henri Matisse
59300 Aulnoy-lez-Valenciennes
Tél. : 27 30 18 10







L'informatique au service de la communication

Développer la créativité en utilisant les moyens informatiques comme outil, et non comme fin en soi.

Ecole en 3 ans, avec possibilité d'entrer dans la vie active à la fin de chaque année d'étude.
Accessible aux salariés en congé individuel de formation.
Formation continue pour les entreprises.

1ère année. **INFOGRAPHIE** - accés Bac +

2 ème année - **CONCEPTION TÉLÉMATIQUE** - accès Bac + 3
3 ème année - **CONCEPTION MÉDIATIQUE** - accès Bac + 4
Applications multimédia

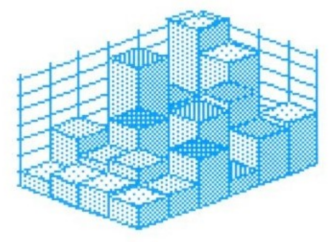
et aussi :
FORMATION EN MICRO-EDITION



GROUPEMENT DES CHAMBRES DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DU HAINAUT-CAMBRESIS

SUP INFO COM

ECOLE SUPERIEURE D'INFORMATIQUE DE COMMUNICATION



Un des 11 types de graphes (30 modes de présentation) offert par SpaceGraphe.

Space Graphe génére des graphiques en 3 dimensions à partir de données (63 colonnes sur 63 lignes) issues de pratiquement tous les logiciels : tableur bien sûr, mais aussi traitement de texte, base de données, dessin... Développé sous 4D, SpaceGraphe nécessite son Runtime. SL R27.

Une R 25 ? Non merci, plutôt un Mac. D'après notre confrère, *Le Canard enchaîné*, Jean-Louis Vidal, le seul élu écologiste du conseil municipal de Paris, a refusé la voiture de fonction (avec chauffeur) que lui avait proposé Jacques Chirac. Il a préféré demander un Macintosh et un permanent de plus. Voilà enfin un élu pour qui la productivité passe avant la frime ! Et si tous les conseillers agissaient de même, Paris serait moins embouteillé... et l'administration plus efficace.

More II est disponible en français. Cet outil d'organisation du travail, de conception et de réalisation de présentations visuelles ou imprimées, intègre des fonctions de gestion de plan, de traitement de texte (avec dictionnaire), et de présentation graphique. SL R28

Le Jonathan, premier compatible Macintosh a-t-il une chance de dépasser le stade du prototype ? Personnellement nous ne le pensons pas, "l'utilisation abusive des Roms Apple" étant considérée comme "une infraction grave" par le service juridique de la firme à la pomme. De plus, l'intérêt du produit est loin d'être évident. En fait, c'est un pâle Mac Plus (68000 et ROM 128K) sous un design de compatible MS-DOS (écran et clavier de moins bonne qualité). Son prix tournant autour de 10 000 F, autant acheter un Mac Plus d'occasion.



Jonathan ressemble à de la pomme, a le goût de la pomme, mais n'est pas de la pomme. Seul intérêt, l'écran 14 pouces.

J'ai la mémoire qui flanche... Nos tests sur les logiciels graphiques couleurs nous ont montré qu'il est impossible d'ouvrir certaines images bien chargées en information avec 2 mégas de mémoire vive. Quatre mégas sont donc un minimum pour travailler sur la couleur. Et plus vous en avez, mieux vous vous portez. C'est pourquoi la société Digital Concept International propose des jeux de barettes 4 Mo pouvant porter la mémoire vive de votre ordinateur jusqu'à 32 mégas. De son côté, Marval Informatique distribue des barettes mémoires de 1 Mo (SIMMS 80 nanosecondes) pour moins de 2 000 F. SL R29

Des disques magnéto-optiques pour Amiga et Macintosh, d'une capacité de 650 Mégas sont proposés par la société DGI, pour environ 40 000 F, une cartouche valant près de 3 000 F. SL R30

SuperPaint 2.0 offre désormais les courbes de Bézier, l'autotrace, une palette de couleurs... SL R31

Hell Graphic Systems, fabricant de scanner de photogravure, annonce qu'il adoptera le format OPI (Open Prepress Interface) en cours de développement chez Aldus. (Icônes N°17).

Apple Expo, du 27 au 30 septembre au CNIT La Défense. Venez nous voir sur notre stand 1J38-1K35.

Les sept merveilles du système 7.0



Riches en fonctions inédites, disponible au premier trimestre 90, il nécessitera 2 mégas de mémoire.

Depuis ses origines en 1984, le système d'exploitation a constamment évolué, les deux étapes les plus importantes étant le passage à la gestion hiérarchique des documents et l'apparition du MultiFinder.

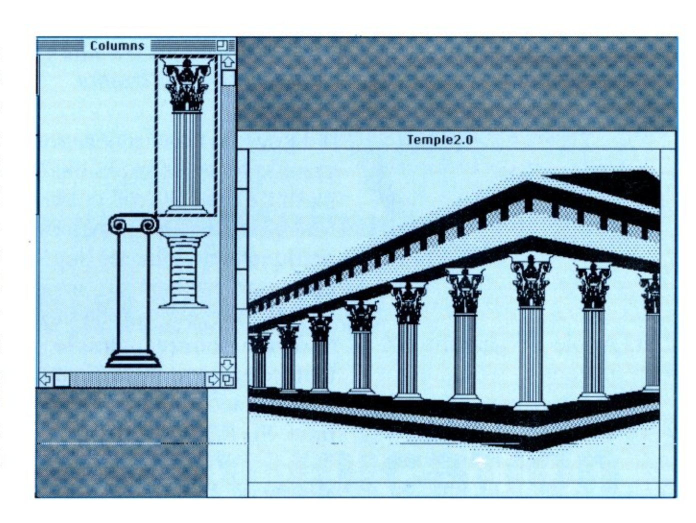
La version 7.0 représente le troisième grand saut. Il s'agit d'une refonte totale du système qui devrait être encore plus convivial et communicant. Voici les sept nouveautés qui composeront le cœur de ce système présenté récemment aux développeurs français.

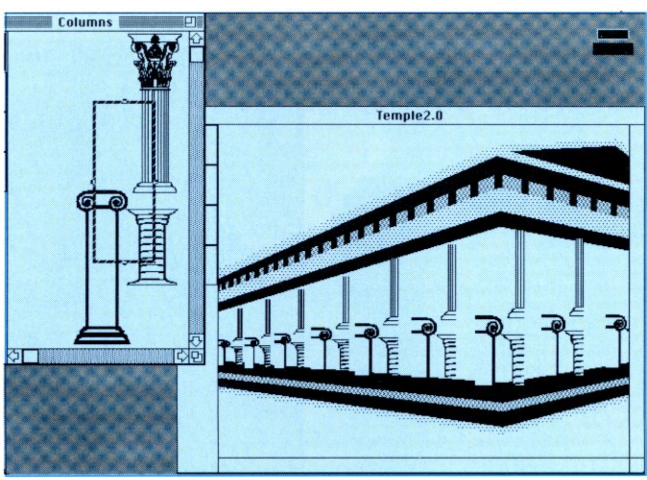
1. La mémoire virtuelle

Jusqu'à présent, l'utilisateur le plus attentionné ne pouvait doter sa machine que de 8 MégaOctets de mémoire vive au maximum. Quand on sait qu'au niveau hardware, on dispose de 32 bits d'adressage avec un 68020 ou un 68030, c'est dur ! Le futur système va désormais tenir compte de ces fameux 32 bits d'adresses pour passer des 8 MégaOctets à 128 MégaOctets de mémoire vive physique.

Mais les barrettes mémoire sont chères, très chères. C'est pourquoi les bienheureux possesseurs de machines à base de 68030 (ou de 68020 avec une PMMU 68851), pourront utiliser dans le nouveau système 7.0 la Memory Management Unit. Et votre micro va ainsi pouvoir se doter d'une mémoire d'éléphant sans que vous ajoutiez une barrette mémoire. Comment ? En utilisant le concept de mémoire virtuelle qui permet d'étendre la capacité d'adressage à 4 GigaOctets (1 GigaOctets =1024 MégaOctets) de mémoire vive en utilisant le disque dur comme extension virtuelle de la mémoire.

En pratique, cela veut dire que si vous disposez de 2 MégaOctets de mémoire vive actuellement, vous pourrez l'étendre à 4 MégaOctets sans altération des performances, en indiquant au Finder que vous voulez 2 MégaOctets de mémoire virtuelle sur votre disque dur. Le système, ensuite, considérera que vous





Le Copier-Coller dynamique. Toute modification enregistrée de la zone de publication (le rectangle noir déplacé dans la fenêtre "Columns") dans le document d'origine est instantanément recopié dans le document "abonné", c'est-à-dire lié (toutes les colonnes sont modifiées simultanément).

avez 4 MégaOctets de mémoire sans faire la différence entre la mémoire physique et la mémoire virtuelle. A vous les joies du MultiFinder, qui sera d'ailleurs le mode unique de ce nouveau système.

Attention quand même, on peut doubler sa mémoire physique (réelle), sans altération des performances. Mais si vous triplez, ou plus encore, les temps de réponse vont augmenter à cause des accès disque répétés et vous aurez l'impression que votre Mac se traîne.

Si vous possédez un Mac SE ou Plus, ces extensions ne seront pas possibles bien sûr, mais le système fonctionnera néanmoins sans problème… si vous avez au moins 2 MégaOctets de mémoire vive. En effet, Apple ne garantit pas pour l'instant que le système 7.0 puisse être installé sur un Mac équipé d'un seul MégaOctet de mémoire. Wait and see, parce que d'autres solutions pourraient être proposées : installation partielle du système selon le type de Macintosh, nouvelle version des ROMs intégrant des fonctionnalités du système 7.0…

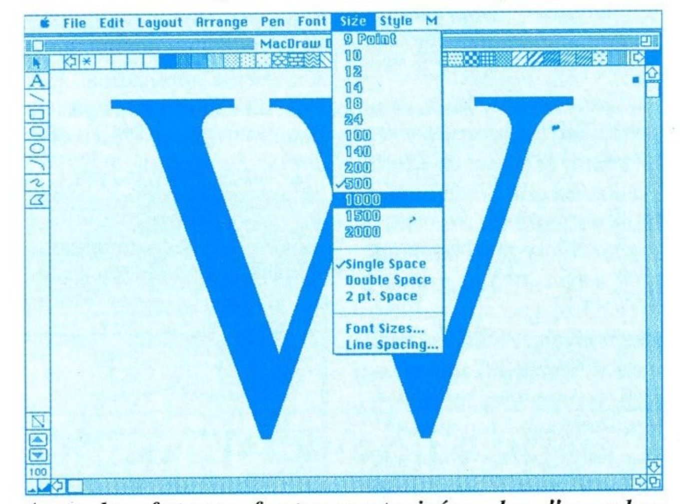
2. Le copier-coller dynamique

Avec l'Inter-Application Communication Architecture ou I.A.C., toutes les nouvelles applications pourront bénéficier d'une fonctionnalité que l'on apprécie déjà dans Excel : les liens entre fichiers. Ces liens seront créés grâce à un nouveau Copier/Coller qui sera interactif ou "vivant". L'ancien *Couper/Copier/Coller* et son presse-papier existeront toujours, pour conserver la compatibilité avec toutes les applications. Imaginons que plusieurs personnes travaillent sur un rapport dans un traitement de texte. Pour avoir un document final toujours à jour, il suffit de créer un document général dans lequel vous collez de manière "vivante", les parties du document écrites par vos collaborateurs. Le dessin de différentes colonnes grecques sur un document, et sur un autre document, le dessin d'un temple grec avec ses colonnes. Les colonnes du temple sont des copies collées "vivantes" d'une colonne sélectionnée et copiée dans le premier document. Si on change de type de colonne copiée, toutes les colonnes du temple sont alors modifiées immédiatement. C'est beau et impressionnant.

Le système autorisera aussi les nouvelles applications à converser entre elles en échangeant soit des données, soit des commandes, soit des messages. On pourrait imaginer une comptabilité qui récupère automatiquement les écritures comptables d'une gestion commerciale, sans manipulation de fichiers texte. C'est surtout au niveau des réseaux qu'on devrait voir apparaître de nouvelles applications grâce à ces échanges. Que diriez-vous d'un programme qui décèle sur un réseau les Macintosh inactifs et les fasse travailler pour vous ?

3. Fontes : la folie des grandeurs

Drôle de titre mais qui exprime bien le pourquoi des nouvelles fontes utilisées dans le système 7.0 : les fontes "contour" ou vectorielles. Grâce à ce nouveau concept, vous n'aurez plus besoin d'avoir x tailles (le double et le triple pour pouvoir imprimer correctement sur les ImageWriter par exemple) de la même fonte dans le système. Toutes les tailles seront possibles et cela avec la même résolution à l'écran ou sur l'imprimante. Les aperçus avant impression ou les zooms vont devenir plus lisibles et vous pourrez sans déformation moduler la taille d'un dessin qui contient des textes. Vous pourrez toujours utiliser les polices BitMap ou PostScript si elles n'existent pas encore en "contour", mais Apple nous promet avec le nouveau système toutes les fontes standards et prédit des centaines de fontes "contour" disponibles rapidement. Déjà Adobe travaille à un traducteur du format Apple au format PostScript, ce qui nous permettra d'utiliser indifféremment les fontes Apple ou Adobe tout en étant assurés que les documents seront édités sur des imprimantes compatibles PostScript. Letraset a également déclaré préparer des fontes au nouveau format Apple.



Avec les futures fontes vectorisées, les "marches d'escalier" propres au format bitmap disparaîtront ou seront fortement atténuées dans les grands corps. Ici, un caractère en taille 500.

4. Impression : la fin du brouillon

Tous les drivers standards d'imprimante ont été modifiés. Le concept d'interface avec les imprimantes, les fax, les tables traçantes a été complètement repensé pour devenir encore plus facile pour l'utilisateur. La qualité et la rapidité d'impression ont aussi été améliorées, d'une part avec l'utilisation des fontes vectorielles, et d'autre part avec la possibilité d'imprimer en tâche de fond quel que soit le type d'imprimante. De plus, il est maintenant prévu d'imprimer en couleur ou en niveaux de gris avec le nouveau driver LaserWriter 6.0. Les applications pourront facilement, au sein d'un même document, imprimer en portrait ou en paysage, définir des formats de page personnels. Par contre, le mode brouillon disparaît.

L'éventail des imprimantes compatibles devrait s'étendre considérablement, grâce à cette nouvelle gestion des impressions qui permet aussi à des tiers de développer des drivers d'impression beaucoup plus facilement et rapidement qu'auparavant.

5. Accès aux grosses bases de données

Vous allez pouvoir accéder facilement aux bases de données sur gros systèmes, qu'ils soient en local ou en distant. Par le biais du DataBase Access Manager, les applications vont pouvoir dialoguer avec des bases de données comme ORACLE, Ingres, RDB, Vax-RMS, Informix et les systèmes IBM. Les données de ces bases pourront être lues de manière transparente. En allant plus loin, on pourra même utiliser le copier/coller dynamique, pour être sûr d'avoir des données mises à jour automatiquement en

même temps que sur la base de données de départ.

6. Un WYSIWYG amélioré

Un gestionnaire de mise en ligne offrira les fonctionnalités suivantes : gestion de la justification, gestion des formes contextuelles (pour les langues comme l'arabe, le japonais), possibilité de lier des lettres, gestion de l'approche des lettres. En bref, l'affichage du texte sera désormais de qualité typographique.

7. Bouquet final : le nouveau Finder

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : le nouveau Finder, ou plutôt le nouveau MultiFinder. Eh oui, fini le Finder, il n'y aura plus que le MultiFinder. C'est aussi pour cela qu'il a besoin d'au moins 2 MégaOctets pour travailler.

Le nouveau Finder est tellement différent de l'ancien que n'en reconnaîtrez que les icônes. Et encore ! Jugez plutôt :

Le Font/DA Mover est intégré au Finder. Pour installer un accessoire de bureau ou une police, vous n'aurez qu'à glisser leurs icônes sur celle du système. Fini le transfert par le Font/DA Mover que les débutants avaient du mal à comprendre.

L'accessoire *Recherche de fichiers* intégré au Finder localise et retrouve n'importe quel fichier sur les volumes ouverts. Il ouvre le dossier du fichier trouvé et sélectionne l'icône de celui-ci. La rapidité a été améliorée : un fichier est retrouvé en deux secondes sur un disque de 80 MégaOctets plein !

L'affichage personnalisé des fichiers lors de l'ouverture d'un dossier est possible. Auparavant cela était réalisable en changeant la ressource LAYO. Jusqu'à présent les choix possibles étaient : par icône, par date, par nom…

Dans le menu pomme, on peut installer des applications, documents, et toujours des accessoires de bureau. Si vous connaissez *On Cue* ou *MasterJuggler*, vous avez une idée de ce que vous pourrez faire. C'est vrai que maintenant, l'intérêt des accessoires de bureau va être limité, puisqu'on sera toujours sous MultiFinder et que les applications ou les documents seront immédiatement accessibles par le menu *Pomme*.

Les *Aliases* permettront la création d'icônes multiples pour un même document ou une même application (sans qu'il ou elle soit dupliqué sur disque). Alors ça, c'est formidable, car cela vous évite de vous perdre dans la hiérarchie des dossiers pour retrouver une application ou un document qui servent à plusieurs personnes. Vous faites un alias (une copie fantôme) du document ou de l'application en question, vous le mettez dans votre dossier de travail, et en cliquant dessus vous l'ouvrez. Le tour est joué, sans que cela vous coûte de la place sur disque dur ou sans faire une installation supplémentaire de votre application sur le disque dur (surtout si elle ne vous autorise qu'à le faire deux fois par exemple).

Il sera possible de définir des documents spéciaux, des modèles ou gabarits de lettres par exemple. Pour comparer avec quelque chose d'existant, ce sera comme les documents *Préférences* de certains logiciels.

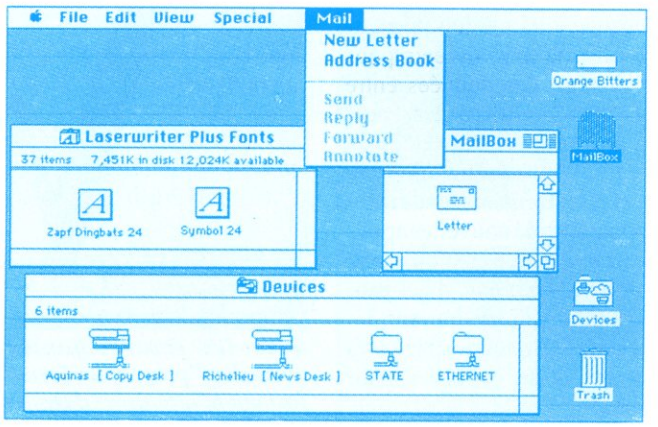
Grâce au DeskTop Manager et à une recherche arborescente améliorée, les gros disques durs seront gérés beaucoup plus rapidement. Attention, le fichier invisible du DeskTop disparaît, il paraît que c'était une des causes de la lenteur.

Le Finder aura d'autres possibilités comme le courrier électronique et une sauvegarde intégrée.

L'installation est simplifiée. Un seul bouton suffira pour installer tous les éléments du système 7 sur votre disque dur. C'est la nouvelle version de l'*Installer*. Ceux qui voudront contrôler le processus pour personnaliser leur installation le pourront.

Enfin une Aide en ligne donne des explications sur tous les articles possibles des menus et sur les icônes du bureau.

Voilà la partie visible de l'iceberg. Si vous voulez en savoir plus ou comprendre comment fonctionneront vos futures applications, jetez un coup d'œil sur les paragraphes qui suivent.



Le futur Finder représentera les fontes et les accessoires de bureau comme des icônes qu'il suffira de glisser dans le système. Fini le Font/DA Mover. Il devrait également intégrer des fonctions de messagerie électronique.

For developpers and curious only

De nombreux outils de haut niveau destinés aux développeurs ont été ajoutés. En effet, grâce au Data Base Manager, les accès réseaux aux grandes bases de données seront standardisés. L'utilisateur pourra raisonnablement espérer retrouver dans tous ses logiciels le même mode d'accès à son "host computer" préféré.

Avec le *Layout Manager* et QuickDraw 32 bits, le développeur va bénéficier d'outils de mise en page et de traitement du texte de qualité typographique. De plus, il disposera d'une gestion des fenêtres nouvelle, incluant la fameuse "ghost window", c'est-à-dire par exemple la fenêtre détachable des outils de MacPaint 2.0 qui reste toujours sur le dessus, même si la fenêtre active est dessous). Attention aux développeurs qui trituraient le WindowRecord, la compatibilité avec le nouveau système n'est pas assurée.

Voyons encore cette nouvelle INIT : *QuickDraw 32 bits* ou QD32. Ça veut dire tout simplement que le Macintosh ne sera plus limité à ses 256 couleurs, mais à 16 millions ! Imaginez l'effet sur un grand écran ou sur des transparents en couleur. En fait, chaque pixel aura sa couleur, définie par 24 bits (8 pour le Rouge, 8 pour le Vert et 8 pour le Bleu). Les huit bits restants pourront servir à véhiculer des informations complémentaires. Cela veut dire aussi qu'il faudra acheter de nouvelles cartes d'interface graphique écran pour utiliser ces nouvelles fonctions. Cette INIT est déjà disponible et compatible avec le système 6.0.3. Elle sera livréeen standard avec le système 7.0.

Le nouveau *Printing Manager* offre aux développeurs de drivers des possibilités, pa-

raît-il faramineuses, qui permettraient de réduire par dix le temps de développement! Pour ceux qui utilisaient les routines de bas niveau (style PrCtlCall), la compatibilité n'est pas assurée. Le mode *Draft* ou brouillon est supprimé (comment va-t-on faire pour imprimer rapidement nos listings ?). Les développeurs qui ont respecté le passage par les drivers d'imprimante d'Apple et utilisé QuickDraw pour dessiner seront OK, en noir et blanc et en couleur.

Toujours pour conserver cette harmonie entre applications, voici venir aussi la *Communication Toolbox*. Cette nouvelle boîte à outils se propose d'apporter aux développeurs la standardisation pour les fonctions classiques de communication : émulation de terminaux, protocoles de communication et connexion, transferts de fichiers. Ceci se traduit par cinq nouveaux managers : Terminal Manager (émulation de télétype, VT100, VT320, IBM 3278...), Connection Manager (liaison série, modem, AppleTalk...), File Transfert Manager (transferts texte, XModem, Kermit...), Communication Resource Manager (pour gérer les ressources de communication), Communication Toolbox Utilities (utilitaires).

Pour les mordus du son, le *MIDI Manager* propose de standardiser les communications avec les instruments de musique électronique à interface MIDI. Vous pourrez aussi utiliser de nouveaux utilitaires de compression/expansion des sons pour gagner de la place sur disque dur. Le Sound Sequence Manager, quant à lui, doit permettre de synchroniser en temps réel plusieurs canaux sonores et/ou des images, par exemple pour faire de l'animation.

Le *File System Manager* et le DeskTop Manager vont accélérer les accès aux fichiers sur disque dur et permettre aux utilisateurs (via une routine écrite par un développeur bien sûr) d'accéder à leurs fichiers créés sous MS-DOS, OS/2, Unix, ProDos... Le *B*Tree Manager* (comme balanced tree) permet au développeur d'organiser ses données et de naviguer rapidement dans celles-ci.

Pour détailler un peu plus l'*I.A.C.*, cette notion de communication entre applications, réparties sur un réseau ou non, se traduit par l'apparition du P.P.C. (Program to Program Communication), de l'Event Manager PPC, des AppleEvents et du Link Manager. Le PPC donne des outils de bas niveau pour échanger des données entre applications, immédiatement ou à retardement. L'Event Manager PPC offre des routines de haut niveau pour échanger non seulement des données mais aussi des commandes entre applications. Les AppleEvents sont un ensemble de messages standards définis comme un protocole d'échange de commandes entre applications (ex: "OpenDocument", "Print"). Le *Link Manager*, enfin, gère le copier/coller interactif entre documents.

Pour terminer cette longue liste de nouveaux outils qui seront détaillés dans trois nouveaux volumes d'*Inside Macintosh* (et dire que je croyais commencer à connaître les cinq volumes actuels !), je vous livre la recommandation essentielle faite lors des journées du développement : soyez *32 bits clean*. Bien, bien, bien... Ça veut dire qu'à partir du système 7.0, tous les nouveaux Macintosh à base de 68020 ou 68030 utiliseront vraiment leur capacité d'adressage mémoire : 128 MégaOctets en adressage direct, c'est-à-dire physique, et jusqu'à 4 GigaOctets de mémoire virtuelle. Toutes les applications qui violaient les lois du Memory Manager ne pourront bénéficier de ces nouvelles capacités de mémoire. La technical note #212 vous démontrera toute la joie qu'il y a à être "32 bits clean".

Comment réussir à conclure, après une telle débauche de nouveautés et d'améliorations et surtout comment les résumer ? Je ne le peux pas et vous conseille de lire l'article, si comme d'habitude vous avez sauté à la conclusion pour aller au plus vite. Je préfère vous donner la date de disponibilité du système 7.0 : début 1990. Il sera au départ distribué avec le système 6.0.3 (des fois que certaines applications ne fonctionneraient pas avec le 7.0). Donc, quand vous l'installerez, comme à chaque changement de système, n'oubliez pas de faire une sauvegarde de votre disque dur avec l'ancien système. On ne sait jamais, si vos applications préférées ne fonctionnaient plus ensuite...

Pour ceux qui utilisent des applications graphiques couleur et voudraient imprimer en couleur avec le nouveau driver LaserWriter 6.0, des problèmes d'incompatibilité notoires vont se présenter.

Quant au vrai multitâche-multiposte, il faudra attendre le 8.0. En attendant, les 7 merveilles du système 7 ont de quoi occuper les développeurs.

Cécile Dufloux

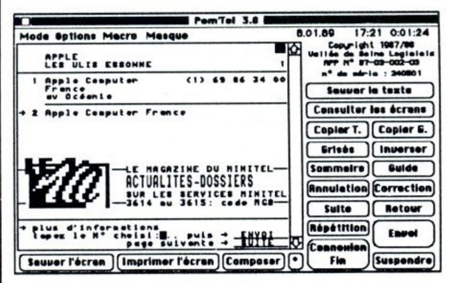
Cliquez sur Icônes : abonnez-vous!

Vallée de Seine Logiciels

Pom'Tel 3.0,

**un minitel tristandard en menu **

Terminal Minitel et Ascii 40/80 colonnes,couleurs sur Macintosh II. Sauvegarde, impression texte et écrans Automatisation des connexions, macro-langage étendu Récupération des données sur tous serveurs vidéotex Compose Norme Hayes, Minitel 10. Compatible cordon Minitel, Macintosh 512E, Plus, SE, II, système>= 4.1



Pom'Tel V 3.0
990,00 F HT
1174,14 F TTC
Pom'Tel V 2.12
490,00 F HT
581,14 F TTC
Cordon Minitel
210,00 F HT
249,06 F TTC

Egalement disponibles
**Pom'Serv 1.01, microserveur du menu **
**QuickTap 3.0, vos imprimés en menu **
76113 St Pierre de Manneville
Minitel (16) 35-32-49-85 CalvaCom® ML18

Macintosh, minitel, Hayes, Pom'Tel, Pom'Serv, QuickTap : Marques déposées

Service lecteurs P 5 (page 58)

Sans-Faute : vingt sur vingt



Ce correcteur orthographique a été conçu par Jean-Pierre Brulé, ancien PDG de CII-Honeywell Bull et auteur du jeu d'anagrammes "Anacrak".

La maîtrise de la langue française n'est pas toujours facile. Il faut se battre avec toutes les formes conjuguées, le pluriel de certains mots (certains sont invariables, d'autres sont irréguliers, d'autres encore en ont plusieurs ou sont composés). Faut-il mettre un trait d'union dans multitâche par exemple ?

Sans-Faute vous propose de pratiquer un audit de vos textes et de vous signaler vos limites en matière de maîtrise de la langue française.

Pour faire face, Sans-Faute comporte plus de 350 000 formes; c'est à dire que tous les mots sont référencés au singulier (pour les noms communs) ou à l'infinitif (pour les verbes). Toutefois les pluriels et les formes conjuguées seront corrigées sans problème.

Le dictionnaire comporte aussi des mots qui ne figurent pas dans le dictionnaire de la langue française. Liés aux nouvelles techniques, ils sont devenus d'usage courant comme tabulation, portabilité... Les noms déposés comme marques sont aussi intégré au dictionnaire comme frigidaire, walkman...

Par contre vous ne trouverez pas les termes d'argot ni certaines formes tombées en désuétude. Alors surveillez votre français si vous ne voulez pas vous faire rappeler à l'ordre par Sans-Faute.

Vous avez la possibilité d'utiliser un dictionnaire personnel que vous enrichissez de façon automatique lors d'une opération de correction ou de façon manuelle.

Trois méthodes de travail

En mode "pas à pas", vous chargez Sans-Faute puis vous ouvrez votre fichier à corriger. La fenêtre de correction apparaît, vous pouvez commencer.

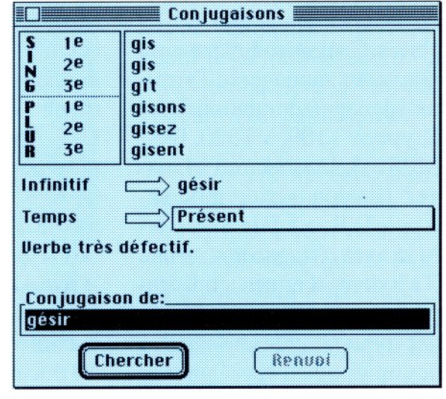
A chaque erreur rencontrée, Sans-Faute affiche en vidéo inversée le mot et vous fait des propositions. A vous de faire votre choix. Si vous avez quelques doutes, vous pouvez demander de l'aide en consultant le dictionnaire, recherchant un mot voisin, vérifiant un pluriel ou en demandant une conjugaison.

Sans-Faute a une rapidité fort honnête ; il demande moins de cinq minutes pour corriger un texte de 8 pages au format *MacWrite* comportant environ 20 fautes détectées.

Si vous tapez un terme technique, il ne sera pas reconnu. Sans-Faute le signalera lors de la correction. Un clic sur le bouton de lexique et ce terme ira enrichir votre dictionnaire personnel. Les fois suivantes ce terme sera reconnu par Sans-Faute.

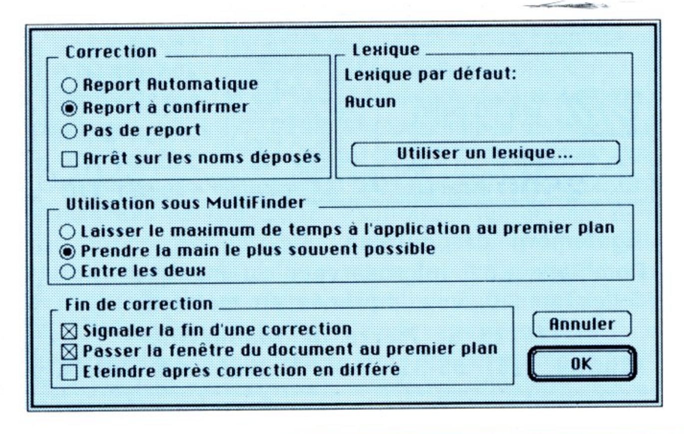
En mode différé, vous chargez le logiciel ainsi que le (ou les) fichier(s) à corriger. Ensuite vous pouvez aller discuter avec vos collègues ou prendre le café. Pendant votre absence Sans-Faute aura listé toutes les erreurs rencontrées dans un fichier spécial. Il suffit alors de reprendre la correction et Sans-Faute ne s'arrêtera qu'aux mots erronés, ce qui est plus rapide qu'en mode pas à pas où il examine chaque mot du texte.

Vous pouvez également utiliser Sans-Faute avec MultiFinder. Vous mettez votre



Entrez l'infinitif d'un verbe, son temps, et Sans-Faute vous donne la bonne conjugaison.

Le choix des options de correction.



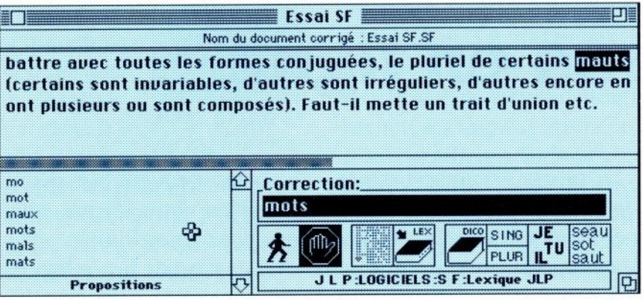
correction en marche et vous retournez travailler sur un autre document. Dès que la correction est terminée vous avez la possibilité de demander à Sans-Faute de repasser au premier plan. Mieux, si vous possédez un Mac II, vous pouvez demander à Sans-Faute de corriger un long texte après votre départ du bureau ; il éteindra votre machine à la fin de son travail.

En mode différé, vous pouvez programmer la correction de plusieurs fichiers à la suite.

En mode MultiFinder, vous pouvez charger Sans-Faute et le laisser au second plan. Lorsque vous travaillez sur un autre logiciel (traitement de texte par exemple) vous aurez toujours à votre disposition une aide en ligne concernant l'orthographe, les conjugaisons, les mots voisins ou les pluriels.

Lorsque Sans-Faute est actif vous pouvez consulter le dictionnaire. Au menu *Aide* vous demandez *Dictionnaire*. Une fenêtre apparaît, il vous suffit de taper les quatre premières lettres du mot cherché pour qu'apparaissent tous les mots commençant par ces quatre première lettres. La recherche est rapide ; toutefois elle présente deux inconvénients. Il est impossible de faire apparaître les mots de moins de quatre lettres et on ne peut pas consulter les mots en indiquant plus de quatre lettres. Notons tout de même que le risque de faire des fautes sur des mots de moins de quatre lettres est faible.

Si vous avez une hésitation sur un mot ou si vous n'êtes pas satisfait des propositions de Sans-Faute, vous pouvez demander les mots voisins. Vous pouvez aussi demander le pluriel d'un nom ; Sans-Faute indique la ou les formes à utiliser. Par exemple "banal" vous retournera "banals" et "banaux".



Sans-Faute a réponse à tout : lexiques personnels, dictionnaire, pluriel, conjugaison, mots voisins.

Les conjugaisons n'auront plus de secret pour vous. Vous entrez votre infinitif ou une forme conjuguée et Sans-Faute vous indique toutes les formes conjuguées.

Aujourd'hui Sans-Faute ne peut relire que les fichiers créés par *MacWrite* ou ceux enregistrés en *Texte seul*. Ainsi si vous créez un document avec un autre logiciel, vous devez l'enregistrer en texte seul, le corriger, puis ouvrir le texte corrigé avec votre application d'origine. Mais dans ce cas vous perdez vos enrichissements typographiques. Si votre logiciel le permet, vous pouvez sauver sous format *MacWrite*, le corriger puis le rouvrir avec votre logiciel d'origine. Vous retrouverez vos enrichissements typographiques mais vous aurez perdu vos branchements de niveau.

Toutefois, le logiciel subira des évolutions pour devenir compatible avec les principaux formats (des versions futures pourront relire *Word*, *4D* et même le contenu du presse-papier...).

Une fonction utile pourrait aussi être ajoutée à Sans-Faute, c'est la correction typographique des espaces. Si vous avez le doigt un peu lourd, vous pouvez frapper plusieurs espaces à la suite. Il arrive aussi souvent que l'espace ne soit pas bien placé après la ponctuation. Il serait utile qu'un logiciel comme Sans-Faute puisse le faire.

Sans-Faute est une précieuse aide à l'écriture, le logiciel semble parfaitement fiable. Toutefois il ne faut pas rêver : il ne peut remplacer en totalité la personne qui tient le crayon rouge. Ainsi si vous avez tapé chiffre d'affaire sans "s" à affaire, Sans-Faute ne vous indiquera pas ce type de faute. Mais ce correcteur, supérieur à ceux de *Word* et de *MacWrite*, et plus rapide qu'eux, est d'un prix très correct (environ 1 500 F) pour son utilité.

Jean Luc Pellerin

Service lecteurs R 25 (page 58)

Word 4 : tableaux faciles

Tout arrive. Word est enfin Wysiwig. La nouvelle version 4, qui devrait être disponible à la rentrée, affiche désormais les colonnes et les bordures de page. En mode apercu avant impression, il sera possible de déplacer les titres et les graphiques. Ces derniers peuvent être habillés par du texte. Toujours pour gagner du temps, une repagination automatique est présente. Autre satisfaction, une fonction tableau qui simplifie leur création. On indique juste le nombre de colonnes et de lignes. Un dictionnaire des synonymes et un compteur des signes, mots, lignes et paragraphes complètent ce package livré avec Super-Paint 1.1 en cadeau.

Service lecteurs R 26 (page 58)

LSD DEVELOPPEMENT
B.P. 18 59005 LILLE CEDEX 20 85 04 37
Comptabilité Professions Libérales (B.N.C.)
sur Apple Macintosh ™
• LSD COMPTA V2
De la saisie à la Déclaration fiscale 2035.
127 comptes / 7 journaux / 8191 écritures
1600,00F HT / 1897,60F TTC
NOUVEAU :
• LSD COMPTA V3
255 comptes / 31 journaux / 16384 écritures
TVA AUTOMATIQUE - saisie pleine page
Pour Mac +, Mac SE, Mac II
2500,00F HT/2965,00F TTC
☐ Je désire une documentation + Version démo et joins une disquette vierge + 5 timbres + ma carte de visite.
Nom ....
Adresse ....
Service lecteurs P 6 (page 58)

DAtabase : 2 500 fiches en ligne



Un vrai gestionnaire de fichier en accessoire de bureau. Voilà qui réjouira tous ceux qui n'utilisent pas MultiFinder.

Il n'y a pas de nos jours un seul type de programme qui ne se soit pas payé votre pomme. Du tableur au traitement de texte en passant par HyperCard, rien n'échappe aux accessoires de bureau, malgré la disponibilité de MultiFinder qui aurait dû en sonner le glas.

DAtabase est un accessoire de bureau de gros calibre qui ne tiendra que très difficilement sur une disquette moyenne. Le programme s'accompagne d'une documentation en langue anglaise fort bien réalisée et illustrée et d'une pile HyperCard qui détaille pas à pas la procédure

DAtabase BaseDA [193]

Nom de la faculté :	UNIVERSITE DE PROVENCE
Service :	Centre Camille Jullian
Entete :	Mme
Nom responsable :	TERRER Danièle
Adresse :	29, Avenue Robert Schuman
Code Postal :	13100
Ville :	Aix en Provence

193
10/06/89
18:28

Une fiche standard. A gauche la palette d'icônes pour effectuer les recherches, l'effacement, passer au format liste...

Mais jusqu'à présent personne n'avait encore pensé à créer un véritable gestionnaire de fichier en menu pomme. C'est pourtant pratique quand vous êtes en train de travailler sur un texte par exemple et que le téléphone sonne. Un nouveau client se manifeste et vous n'avez pas à quitter votre document pour entrer ses coordonnées dans votre fichier.

C'est donc avec un certain enthousiasme que nous vous présentons DAtabase concu par Preffered Publishers, dont le "chairman" n'est autre que Nolan Bushnell, l'ancien président d'Atari. En quatre mois, près 10 000 exemplaires ont été vendus aux USA.

pour construire et exploiter un fichier. L'accessoire en lui même ne permet pas de dessiner votre base et il vous faudra faire appel au programme réservé à cette tâche, le DAtabase Builder. Il offre des fonctions avancées de définition et de déplacement de rubriques sur une grille. DAtabase Builder permet de définir tout type de champ texte ou graphique et de modifier ses attributs d'affichage.

Les rubriques graphiques acceptent pour leur part les formats Paint, PICT, PICT 2 et l'Encapsulated PostScript.

Des calculs entre rubriques sont aussi réalisables dans les limites des opérations mathématiques de base. Des boîtes à cocher peuvent être disposéesdans votre format, ainsi que des menus PopUp.

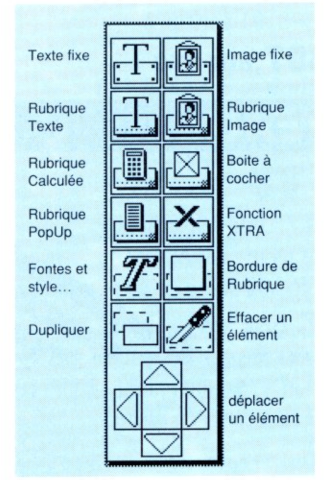
La gestion de la couleur est elle aussi disponible sur chacun des éléments, y compris dans les menus PopUp.

Des éléments particuliers, représentés par des boutons à la HyperCard, permettent d'accéder aux fonctions Xtra qui sont livrées avec le programme. Ces fonctions dérivent directement des FKEYs que d'autres programmeurs peuvent mettre ou ont déjà mis à notre disposition.

Cette fonctionnalité intéressante permet d'envisager certaines extensions du programme par des sociétés externes. Ces extensions seront disponibles, d'après l'éditeur, auprès des serveurs américains qui nous sont hélas d'un accès peu commode. Espérons qu'un importateur français consciencieux prendra en charge la distribution de ce logiciel et des fonctions annexes qui peuvent s'y greffer.

Lorsque vous avez fini de construire la structure de votre fichier, celle-ci est intégrée dans le MiniFinder de l'accessoire qui peut montrer jusqu'à 64 fichiers. DAtabase n'est pas multifichier et un seul d'entre eux peut être ouvert à la fois. Un fichier peut être défini comme celui à ouvrir par défaut et chacun peut être protégé par un mot de passe.

L'accessoire en lui-même est très agréable et offre bon nombre de fonctions que l'on



Les outils pour construire votre fichier.

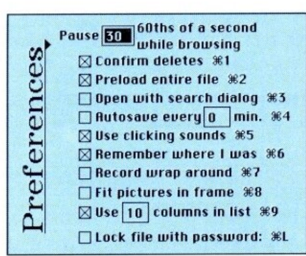
ne retrouve que chez des concurrents de taille plus imposante. Chaque champ peut contenir 32 K de données, une fiche acceptant jusqu'à 50 champs. Un tri s'effectue sur un seul champ, aboutissant au marquage des fiches correspondantes pour effectuer une nouvelle sélection, les effacer ou les imprimer. La recherche se fait quant à elle sur trois champs simultanés.

Is
Isn't
Begins with
Ends with
Contains
Is > than
Is < than

Les critères de recherche.

La richesse et la rapidité de fonctionnement ne sont pas, hélas, épaulées par des états de sortie bien brillants. Ceux-ci se limitent à l'impression au format écran ou sous la forme d'une liste très peu paramétrable qui peut rapidement dépasser les limites de la page. DAtabase ne peut pas non plus imprimer des étiquettes. Fort heureusement les possibilités d'exportation vers 4D, Excel, FileMaker, Works, File... pallient cette faiblesse.

DAtabase est rapide, surtout si vous choisissez de garder votre fichier en mémoire centrale. Dans les imports/exports, il peut en remontrer à certains SGBD. Capable de gérer jusqu'à 2 500 fiches, il fait preuve d'une rapidité de fonctionnement étonnante qui rachète les faiblesses rencontrées par ailleurs. Bien sûr, cet accessoire ne vise pas à détrôner les 4ème Dimension et autres Omnis 5. Mais il apporte accessibilité des données, vitesse de traitement et facilité d'emploi. DAtabase est utile comme outil de productivité, doublant une gestion de fichier de plus gros calibre dont l'accès n'est pas toujours facile ou instantané. Cette utilisation est d'autant plus aisée que le logiciel s'accompagne d'un programme de convertisseur de documents en provenance de Texte seul, de l'album ou de PictureBase.



Des pré-réglages nombreux. A noter le clic sonore.

	Nom de la	Service	Entete	Nom	Adresse	Code	Ville
178	Université de	ER 221	M.	CROGNIER		3, avenue	13628
179	Université de		Mr	COULON	Le Vice	3, avenue	13628
180	Université de	ER 46	M.	ESCALON de		3, avenue	13628
181	Université de	Commission	Mr	DOU Henri		3, avenue	13628
182	UNIVERSITE	U. E. R.	Mr	MACHIN		29, Avenue	13100
183	UNIVERSITE		Mme	COUSTILLER	Resp.	29, Avenue	13100
184	UNIVERSITE	U. E. R.	Mme	VITILLO		29, Avenue	13100
185	UNIVERSITE	Service				29, Avenue	13100
186	UNIVERSITE					29, Avenue	13100
187	UNIVERSITE	Service de	Mr	RICHARD		29, Avenue	13100
188	UNIVERSITE	Secrétaire	Mr	DONNADIEU		29, avenue	13621
189	UNIVERSITE	Département	Mlle	ROUGET		29, Avenue	13100
190	UNIVERSITE	U. E. R.	Mme	CUCHET		29, Avenue	13100
191	UNIVERSITE	Observatoire	Mr	IMBERT		2, Place	13248
192	UNIVERSITE	Centre	Mme	HESNARD		29, avenue	13621
193	UNIVERSITE	Centre	Mme	TERRER	29, Avenue	13100	Aix en

Le format liste, qui malheureusement n'imprime pas les données dépassant la page. Pour tout lire sur une seule page, il faut imprimer en réduction.

Cet accessoire peut ainsi servir d'album thématique et organisé grâce aux rubriques graphiques, des fonctions de copie de tout ou partie de dessin au lasso étant incluses.

Les fonctions de calcul sommaire en feront sans nul doute un outil rêvé pour les «managers» que vous êtes, outil d'autant plus adapté qu'il pourra être «customisé» par quelques fonctions Xtra soigneusement choisies.

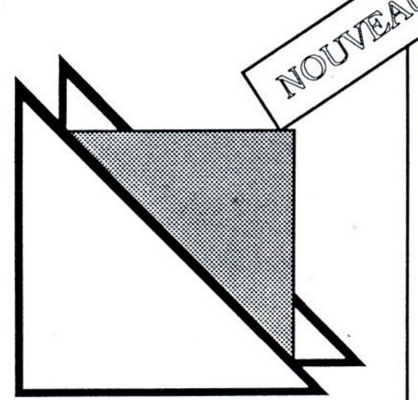
Vendu moins de 1 500 F, DAtabase est un excellent investissement.

Jean-Luc Caniggia

Service lecteurs R 13 (page 58)

1989 ! L'année de la révolution ... dans la Paie !

MacPaie affiche les charges patronales !



Même pour 10 salariés, **MacPaie** dispose de tous ces avantages:
- Entièrement **pré-paramétré**, il s'adapte à toutes les paies,
- Un seul produit, trois prix selon le nombre de salariés,
- Calcul automatique et en temps réel du bulletin à l'écran,
- 10 Catégories, 10 sections, 200 rubriques paramétrables,
- Cotisations mensuelles, trimestrielles et semestrielles,
- Tous résultats comptables et analytiques,
- Multi-Société avec passage de paramètres,
- Entrée et sortie de données vers d'autres programmes,
- Régularisation mensuelle des plafonds, historique annuel,
- Bulletins pré-imprimé ou sur papier libre,
- Formulaire préparé pour la DADS, format TDS en option,
- Pas de protection gênante, ni rappel de disquette,
- Fonctionne sur Mac+, SE, II, & toutes imprimantes,
- **Assistance téléphonique gratuite.**

MacPaie: 3 versions 10, 100 ou 1000 salariés.

Demandez un ensemble de démonstration bridé à 5 salariés, contre un chèque de 130 F TTC à
BS Productions S.A. 33710 SAMONAC - Tel: 57 68 47 77.

Service lecteurs P 7 (page 58)

File 2.0 : la vitesse supérieure

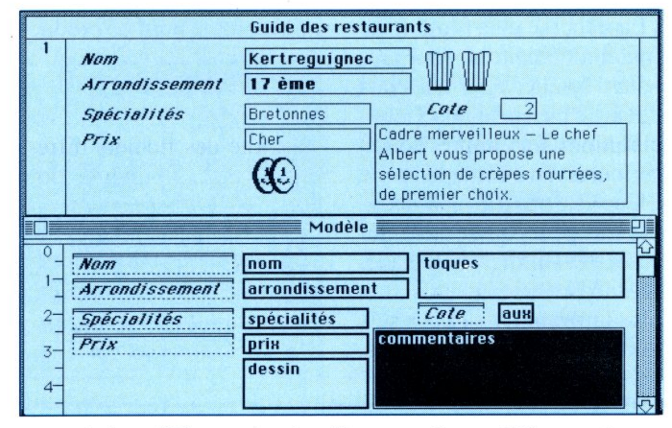


Rapidité accrue, meilleure gestion des étiquettes et du mailing, couleur, version réseau, telles sont les principales nouveautés.

Lancé par Microsoft en 1985, File a été le premier logiciel de gestion monofichier. La version d'origine souffrait de graves défauts : sa lenteur proverbiale en particulier, désespérait plus d'un utilisateur. File 2.0, la nouvelle édition du programme, apporte de sérieuses améliorations.

Plus rapide et plus convivial, File 2.0 peut dorénavant trier un fichier de cinquante enregistrements sans que les araignées aient le temps de tisser une toile sur le clavier. De fait, le programme sait enfin exploiter pleinement la mémoire vive. Il adresse 1 Mo de mémoire, ce qui lui épargne d'innombrables accès au disque. De plus, il effectue maintenant une indexation quasi automatique des enregistrements, accélérant d'autant les opérations de recherche et de tri. Traditionnellement, les fichiers File sont constitués de séries d'enregistrements. Ces derniers comportent eux mêmes leurs informations élémentaires dans des cellules appelées «champs».

File 2.0 reprend la même organisation et n'a donc aucun mal à convertir les fichiers créés avec sa version précédente. Lorsque l'on crée un document, le programme affiche une présentation caractéristique en deux parties. La partie supérieure est destinée à recevoir les informations de chaque enregistrement, et la seconde contient le modèle, ou gabarit, dans lequel elles vont s'afficher. Ces deux fenêtres peuvent s'enregistrer et s'utiliser indépendamment l'une de l'autre. Un zoom leur permet désormais d'occuper tout l'écran.



La rubrique "Commentaires" est un champ Mémo qui peut accueillir un long texte.

Avec la nouvelle version, l'utilisateur peut maintenant choisir des polices de caractères pour les en-têtes et les pieds de page de chaque enregistrement. Pour commencer la saisie d'un document nouveau, l'utilisateur crée un gabarit de présentation, destiné à recevoir les informations. La fenêtre du masque de saisie est alors automatiquement activée. Comme dans la version précédente, les données s'inscrivent dans plusieurs types de champs, textuel, numérique, graphique, ou chronologique. Mais File offre le confort supplémentaire d'une sauvegarde automatique, qui enregistre chaque écriture au moment de la saisie. Les champs textuels peuvent contenir 255 caractères au maximum. En plus des champs textuels classiques déjà connus de la version précédente, File 2.0 intègre des champs textuels dits «Mémo». Ces derniers, plus importants, peuvent comporter 32 767 caractères. File 2.0 transforme directement en champ Mémo, tout nouveau champ textuel de plus de 255 signes. Toutefois il ne sait pas transformer en champ Mémo un champ textuel déjà existant.

Avec cette version 2, on ne peut pas vraiment parler d'indexation automatique, car les champs Mémo ne sont jamais indexés. Ceci est dû à leur grande taille qui ralentirait à coup sûr les opérations, ôtant tout intérêt au principe même d'indexation.

Le nouveau File sait main-

tenant effectuer les calculs sur les champs chronologiques. De plus, il prend en compte la couleur. File 2.0 peut donc recevoir dans un champ graphique, des images couleur importées grâce au presse-papier. Après avoir effectué un tri, File 2.0 n'affiche plus la fenêtre de départ, mais un état de synthèse où figurent les enregistrements sélectionnés. En bas à droite de cette fenêtre active s'affiche le pourcentage d'enregistrements retenus dans le tri. Les informations peuvent alors apparaître sous forme de Rapports. Ces derniers sont des tableaux dont chaque ligne contient un enregistrement.

D'autre part, File 2.0 s'avère mieux adapté aux opérations de mailing. Il sait désormais imprimer les étiquettes en fonction de leurs dimensions et en accepte plusieurs de front. De plus, le programme est livré avec l'INIT AutoMac III, qui permet de créer des macro-commandes comme par exemple fusionner automatiquement un fichier File avec un document Word, pour créer ainsi des lettres-type personnalisées.

Enfin, File 2.0 permet à divers utilisateurs installés en réseau local, de consulter ensemble des fichiers différents, voire un même document. Dans ce dernier cas, d'éventuelles modifications pourront être apportées au fichier, mais par un seul utilisateur à la fois. En fin de compte, cette nouvelle version, proposée aux alentours de 2 500 F, constitue une mise à jour certes honorable, mais guère innovante. La preuve ? Le manuel de mise à jour ne comporte qu'une quarantaine de pages.

File ne peut-être installé qu'une seule fois sur disque dur, mais une copie de réserve est également fournie.

Description de la macro : Touches : AutoMac III
Créer un modèle d'étiquette ⌘◇m
Sélect. Imprimer les fiches »◇p
Sélect. Présent. détaillée ◇v
Sélect. Présent. synoptique ◇l
Sélectionner Etiquettes ◇m
Sélectionner Options ◇p
Exécuter | Enregistrer | Supprimer | Editer
Fichier : File(touches)
Nouveau | Ouvrir | Sauvegarder | Sauv.sous
Revenir | Liste | Préférences | Aide | Annuler

L'INIT AutoMac III pour créer des macro-commandes.

François Deschamps

Service lecteurs R 8 (page 58)

OCR

Cognicar 2

Après Cognicar, le boîtier, CogniSoft présente *Cognicar 2*, le logiciel. Le produit reprend les caractéristiques de la version initiale, à savoir : reconnaissance "intelligente" des caractères (grâce à un système expert assisté par un ou plusieurs dictionnaires), au contraire d'autres procédés nécessitant un apprentissage préalable de chaque fonte. *Cognicar 2* a un atout supplémentaire : son prix (4 000 F environ, avec dictionnaires français et anglais). Pour l'exploiter, cependant, il faut un Mac II doté de 4 Mo de mémoire vive, et le scanner Apple pour lequel il a été optimisé. Si vous n'êtes pas dans ce cas, *Cognicar 1er* continue sa carrière au prix approximatif de 20 000 F HT.

Service lecteurs R 9 (page 58)



Le partenaire de votre MACINTOSH © disponible tout de suite.

Emmenez-le partout. Tapez vos textes sur le Z88, et transférez-les directement dans Mac Write© ou Excel© sur votre Macintosh.© Transférez vos documents (textes et tableaux) du Macintosh vers le Z88, et accédez ainsi partout à vos informations, en voyage, en vacances ... Le programme de communication est très simple d'emploi et piloté par le Macintosh lui-même. Un modem Universel (V21-V22-V23) est maintenant disponible pour accéder aux centres serveurs, même depuis votre voiture.

© Marques déposées.

- Portabilité totale (850 g) Format A4 (21x29,7x2 cm)
- Autonomie 15 à 20 heures sur 4 piles baton (R6)
- Maintien de l'information même l'ordinateur arrêté.
- Ecran 8 lignes de 80 caractères (64x640 pixels).
- 3 connecteurs d'extension + Port série RS232C.
- Logiciels intégrés: Tableur, Traitement de Texte
- Accessoires de bureau (agenda, calculatrice, calendrier perpétuel, alarme, etc...)

Z88. L'ordinateur de demain... aujourd'hui!

Distributeur: DRION ELECTRONICS

imagol 72, bd Raspail
75006 Paris © 42 22 05 55
Concessionnaire agréé Apple

Veuillez m'adresser un "MAC PARTNER" (présentation en malette rigide comprenant: 1 Z88 clavier Azerty,extension mémoire 128K, logiciel de communication Z-MAC, housse souple, câble, avec manuels en français au prix de 5390 FTTC Franco de port).
Nom:.. Mode de règlement choisi: ☐ Chèque ci-joint
Adresse: .... ☐ Carte Crédit N°
Code postal: .... Ville: ....

Service lecteurs P 8 (page 58)

Tops et Ms-Dos



Après avoir vu dans notre précédent numéro Tops for the Mac, et avant d'aborder dans notre prochaine parution Tops et les gros systèmes, voici Tops PC. Accrochez-vous.

En dehors des transferts de fichiers, partage de SGBD ou traduction de disquettes faites sur portables PC, on appréciera de pouvoir utiliser un disque dur PC bon marché comme dépotoir, je veux dire serveur de réseau, ou encore en sauvegarde. Les applications Mac tournent très bien depuis le volume PC, complètes avec leurs noms et icônes, ça va seulement un peu plus lentement.

ATALK.SYS et autres TOPSTALK.EXE... (A vos souhaits!)

Une fois la carte FlashTalk montée dans l'unité centrale on copie sur le disque dur (nécessaire) les 22 fichiers répartis sur 3 disquettes : le driver *FlashCard*, le programme *TOPS* (version numérotée) et les utilitaires.

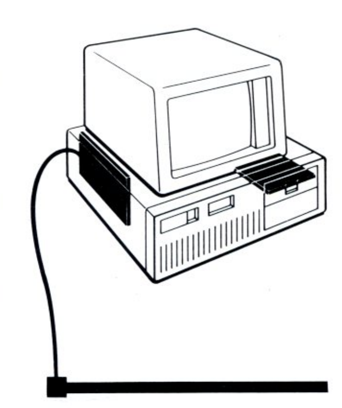
Il y a quelques petits travaux de couture à faire avant tout : modifier le nombre et les configurations de *buffer*, le fichier CONFIG.SYS (Device = C:\Tops\Atalk.sys) mais tout se fait avec un *Installer*. Ensuite on lancera TOPSTALK, TOPSMENU et TOPSPRTR (pour les impressions), le tout dans un fichier *.BAT.

L'excellent menu d'utilisation journalière TOPSMENU. EXE assignera un nom à la station et au disque (par défaut DriveC). Lors des *Mount* de stations distantes TOPS vous demandera d'attribuer une lettre de «lecteur», de D à J. Cette installation secondaire faite, on pourra l'enregistrer par défaut avec l'option *Remember*, et TOPSTART.BAT se souviendra des volumes à monter et les chargera automatiquement grâce au bon vieil AUTOEXEC.BAT de la racine.

Le langage de commande ligne à ligne est utile pour ne pas avoir à revenir au sous-répertoire par «CD TOPS». TOPS PSTAT/V par exemple donnera la liste des volumes publiés par sa station. Les *Alias* sont des noms de 16 caractères attribués aux sous répertoires publiés facilitant le chemin d'accès ou *PATH*. Pas de copie de fichiers dans le Menu, il faut taper les copy A:\ tagada C:\TRUC *.* au grand complet (punis jusqu'au bout, les MsDossiens!). J'en connais qui viennent sur un Mac inoccupé pour faire leurs transferts.

La Mémoire : 512K mimimum

C'est là que le bât blesse, il faut au moins 512Ko. TOPS avec ses accessoires prend 280 Ko environ, le DOS 80 Ko, ajoutez un programme résident genre SideKick et c'est à la limite pour faire tourner Word, et impossible pour Windows. Il faut alors jongler avec les paramètres du fichier TOPSKRNL. DAT ou se priver de Topsmenu ou Topsprtr. Un programme annexe, HiTops, vérifie la mémoire disponible et recommande bien sûr la HiCard



Chaque PC du réseau doit posséder une copie du logiciel Tops/Dos et une carte PC compatible LocalTalk, du type FlashCard.

(Rybs Electronics), carte courte qui augmente la mémoire de 256 Ko et permet de faire tourner Windows en même temps que TOPS. Sur mon AT 2 Mo, je gagnerais seulement 64 Ko.

Parmi les utilitaires, TDIR et XDIR donnent le contenu des TED (*Tops Extended Directories*, cachés) nécessaires pour garder la trace des noms longs des Macs et des icônes, et XSYNC pour le contrôle; TDEL et XDEL effacent ces fichiers "invisibles" (paramètre /N pour être «prompté»). Mais attention aux fichiers de longueur zéro, c'est peut être un *data fork* qui traîne...

Les traducteurs

Entre les deux mondes, une traduction des structures des données et des systèmes de fichiers est indispensable, les fichiers Ms-Dos contenant généralement un retour cha-

riot et un passage à la ligne (RC+LF) pour chaque ligne, à la différence des fichiers Mac (LF). Le traducteur *Tops Translator* pour le Mac, d'excellente facture, provient de DataViz qui a développé aussi *DaynaFile* (ancien MacLink Plus). On dispose de toutes les possibilités désirables : un fichier *LOG* enregistrant activités et erreurs, *Preferences*, *Settings* que vouloir de plus ?

Le traducteur *Apple File Exchange* livré avec le Système 6.02 est plus rudimentaire, il faut faire pas mal de trucs à la main. A noter que la fonction *Wordprocessing* de *PCTools* élimine automatiquement les caractères inutiles d'un fichier texte venant des Macs.

Impressions : des solutions ?

TOPS fournit un programme TPRINT.EXE qui peut remplacer PRINT.COM, capable de rediriger les impressions sur l'imprimante locale ou sur le réseau. Chaque imprimante est identifiée par son type (IW, Laser) et son petit nom (sur notre réseau l'ImageWriter s'appelle *Lima* et la Laser *Lala*).

Exemple : TPRINT Imagewriter/Y LIMA/N C:\TOPS/MomDir/MonTruc.txt/L

La joie, quoi. Les paramètres ont des valeurs par défaut et en cas d'erreur une page d'aide apparaît automatiquement.

Pouvoir imprimer sur une LaserWriter tente tout le monde, on connait depuis longtemps *PC MacBridge+*, carte de Tangent Technologies pour PC qui fait la connexion au réseau AppleTalk pour le partage d'imprimantes PostScript (environ 450$, *E-Mail* compris). Les applications Ms-Dos actuelles ont en général des drivers PostScript pour Laser, tous différents… Les polices de caractères ont des tables de correspondance, par exemple *Word PC* donnera :

Courier b : Avant garde
Courier c : New Century
Decor o : Bookman
Decor p : Helvetica Narrow
Romain a : Palatino
Romain c : Zapf Chancery
Romain e : Times
Romain f : Helvetica
Romain g : Courier
Romain h : Symbol

Pour imprimer avec *Word, Windows*, et quelques autres, il faut écrire un fichier sur disque, quitter l'application et faire traiter le fichier par le driver. Deux exemples :

• Avec Ms-WORD :

Au début de la session, initialiser la laser : C> TPRINT APPLASER.TPS/X

Dans Word, sélectionner le driver APPLASER (fourni avec Word, existe aussi sous la forme AppLand.dim pour imprimer en format à l'italienne, dit "paysage"). Ensuite, enregistrer sur disque (Sortie Disque) et donner un nom au fichier (MonTruc). Sortir par Biblio, et sous DOS faire jouer TRINT Laserwriter/Y MonTruc/X. pour l'impression (Amusant, non ?).

• Avec WINDOWS :

Avec une mémoire légèrement défaillante il faut désactiver TOPS par TOPS UNLOAD /A pour pouvoir charger WINDOWS, puis choisir le driver AppleLaserPlus dans CONTROL.EXE, qui créera un fichier PostScript nommé EPT:. En utilisant INITPRIN.EXE de TOPS on pourra imprimer sur la LaLa. (Ouf!)

En supplément *NETPRINT* (anciennement *TOPSPRINT*), s'installe en RAM, traduit n'importe quoi en PostScript ou Diablo et gère le spoule. Mais il est très gourmand en mémoire (encore 100Ko !) On nous promet une carte FlashTalk enrichie en mémoire où TOPS tiendra tout entier.

Quelques problèmes

Attention aux programmes résidant en RAM, la séquence de chargement au boute est déterminante.

Monter un disque dur ne donne que la racine (*root*) : il faut monter un par un les sous-répertoires qu'on désire, considérés comme *volumes*, puisque TOPS voit MsDOS en *flat*, c'est à dire non hiérarchique (MFS). La copie d'un dossier entier de Mac vers PC ne crée pas de sous-répertoire, les fichiers se mettent n'importe comment. Pour les effacer, on peut le faire depuis le Mac qui reconnaîtra ses petits.

Les noms de fichiers limités à 8 caractères empêchent la reconnaissance d'un fichier Mac, bien que le blanc soit remplacé par _ et qu'on puisse lors du *MOUNT* d'un volume lire les noms complets avec TOPSMENU.

Il peut se produire des collisions si deux postes appellent le même fichier.

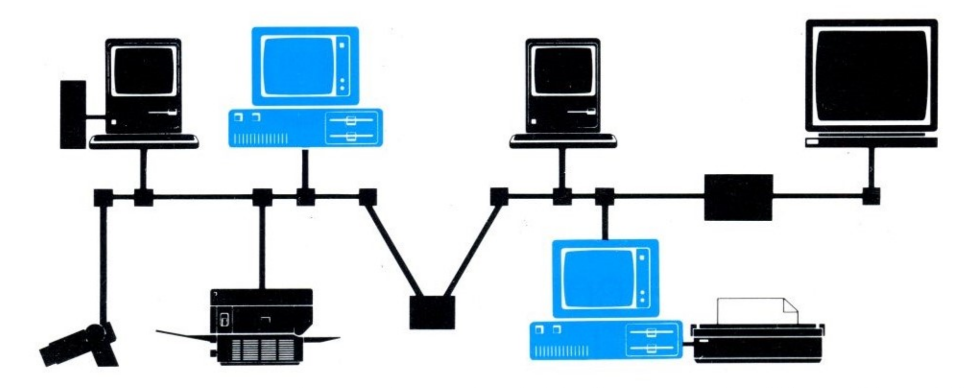
Pour les transferts Mac-PC en formats graphiques, c'est vraiment le cirque.

L'option *Remember* appliquée à un volume PC demande quelquefois d'effectuer des réparations sur le disque lors du boute, ce qui efface les noms des dossiers.

Il existe d'autres solutions pour relier Mac et PC : par exemple le bon vieux *Mac Link Plus*, en connexion directe ou par modem ; le lecteur *DaynaFile*, la carte *AppleShare PC*, le soft *PCMacTerm*, plus *pcAnywhere III* pour PC (compatible Tops et MultiFinder mais ne gère pas CGA, peut-être bientôt sur Appletalk). N'oublions pas les autres cartes d'émulation, MsDOS Board, Mac+PC KIT, *Mac286* d'AST Research, qui contient un coprocesseur MsDos et 1 Mo de mémoire, accompagné d'un lecteur 5 1/4, et qui émule une EPSON FX-80 pour la Laser ; c'est très cher et lent. Mais TOPS n'est pas la solution la plus mauvaise, loin de là!

Jean-Pierre Batt

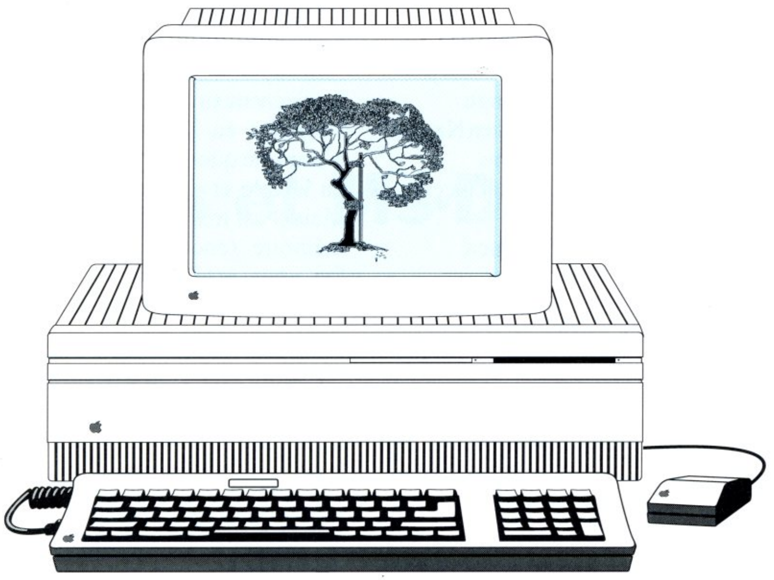
Service lecteurs R 11 (page 58)



Tops autorise le partage d'informations et de périphériques entre des PC, des Macs et des stations de travail Sun.

Cliquez sur Icônes : abonnez-vous.

SOFCOT PARIS
Palais des Congrès
11/13 Juillet 89 - Stand 22-24



OrthoSoft®

La convivialité et la simplicité
du système Macintosh®
au service des chirurgiens :

Bureautique et gestion du dossier médical

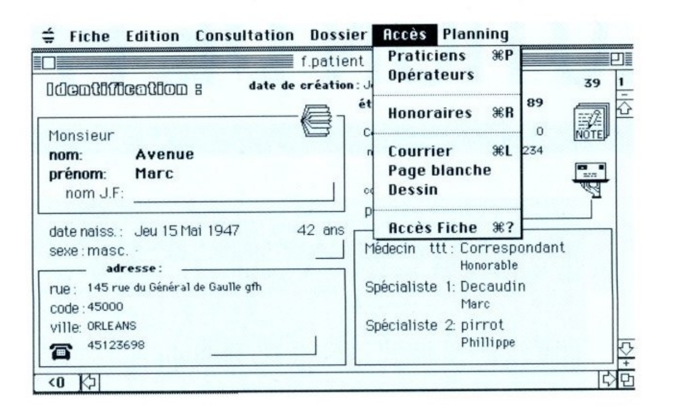
Comptes-rendus d'Arthroscopie illustrés

Travaux scientifiques
(statistiques et suivi clinique)

Les versions mono-poste ou réseau d'OrthoSoft fonctionnent sur Macintosch SE ou II avec disque dur.

Gestion du dossier médical

En une seule opération de saisie assistée, OrthoSoft vous permet :
- de rédiger l'observation, le compte-rendu opératoire, le bilan de sortie, les certificats...
- de mettre à jour le dossier Patient,
- d'écrire aux correspondants.

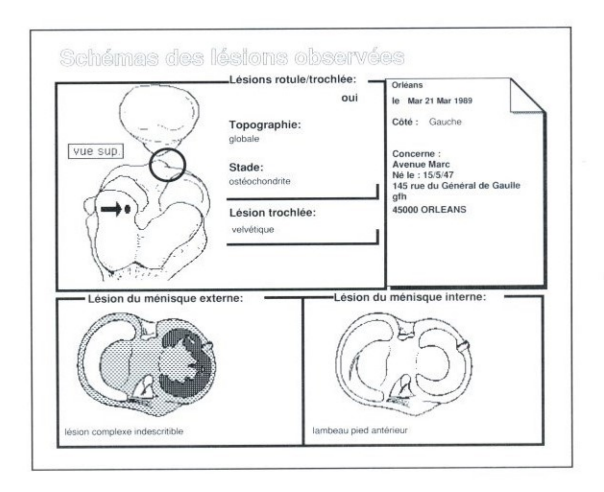


Avec OrthoSoft, vous pourrez également :

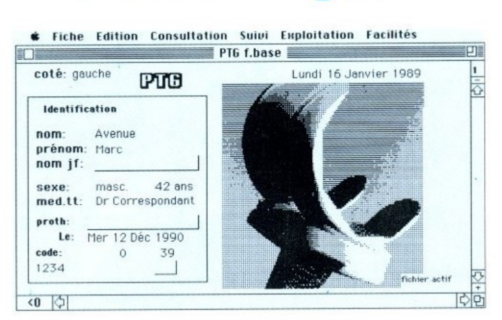
- tenir la comptabilité de vos honoraires,
- réaliser des mailings auprès des patients (reconvocation automatique par exemple) ou des praticiens (invitation EPU, ...).

Compte-rendu d'arthroscopie

OrthoSoft vous permet d'enregistrer en quelques minutes les informations nécessaires à la rédaction automatisée des comptes-rendus d'arthroscopie ; chaque compte-rendu est accompagné d'une page de schémas des lésions méniscales, ligamentaires et rotuliennes.



Travaux Scientifiques



Les modules scientifiques d'OrthoSoft vous permettent de réaliser le suivi clinique des prothèses de genou, des prothèses ligamentaires et des prothèses de hanche* :
Etudes statistiques, recherches multi-critères, tris croisés, histogrammes, graphes PMA, ...
OrthoSoft est compatible avec tableurs et programmes statistiques (Excel™, StatView™, ...)
De nombreux systèmes de cotation peuvent être utilisés : Guepar, Galante, Arpège, Lysholm.

** en préparation*

OrthoSoft a été développé sous ADN Concept™. Macintosh est une marque déposée par Apple Inc.

Documentation sur demande à :

MÉDIBASE SYSTÈMES

68, rue Anatole-France
92309 Levallois Cedex
Téléphone : (1) 47.57.40.42

COMPTEXCEL 1.5 : LA SOLUTION DE FACILITÉ

La comptabilité n'est plus réservée aux seuls initiés.

• Très grande facilité d'utilisation : les néophytes peuvent l'utiliser.

• Visualisation des écritures comptables, permettant le contrôle permanent des journaux et des états : une méthode originale de révision des comptes qui évite ainsi de nombreuses impressions intermédiaires.

Simple, Complet, Ouvert.

• Exhaustif : des journaux aux états fiscaux, sans interfaçages fastidieux

• Ouvert sur l'extérieur, grâce aux "fourchettes de transfert".

• Interfacé

LES AVANTAGES D'UNE COMPTABILITÉS SUR MICROSOFT EXCEL SONT NOMBREUX :

• Comptexcel 1.5 est ouvert sur l'extérieur, et bien évidemment sur les autres applications de la Solution Douce (Evaluation, Diagnostic...). Il est même possible de définir ses propres états personnalisés.

• Pas d'interfaçage complexe à réaliser pour exploiter autrement les données comptables sur Excel. Il suffit de faire référence aux cellules.

2 500 F H.T.
2 965 F T.T.C.

CJ	F°	A	M	J	CODE	Réf.	LIBELLE	DEBIT	CREDIT	L
							BANQUE		<-- Ecart folio	
BQ	01	89	01	1	706000		Honoraires		1 500,00	
BQ	01	89	01	2	706000		Honoraires		1 200,00	
BQ	01	89	01	12	706000		Honoraires		300,00	
BQ	01	89	01	15	625000		Frais de voiture	438,20		
BQ	01	89	01	16	606400		F. Bureau	1 850,00		
BQ	01	89	01	16	530000		Recettes de la période	3 000,00		
BQ	01	89	01	16	530000		Dépenses de la période		2 288,20	
BQ	01	89	01			Solde :	711,80			
BQ	01	89	01							
BQ	01	89	01				Total du folio	5 288,20	5 288,20	

extrait du journal de banque

MAINTENANCE DU PLAN COMPTABLE : COMPTES GENERAUX

Numéro	Intitulé
613200	Loyer et charges locatives

Code alpha	Libellé automatique
LOC	Loyer immeuble

Voir | Supprimer | Valider | Annuler

La seule mention du code alpha "LOC" entraine l'inscription du code numérique 613200 et du libellé Loyer immeuble (dans le cas où aucun intitulé n'est saisi). Grâce à cette double codification, Comptexcel 1.5 peut être utilisé par les professions libérales et les petites entreprises ne disposant pas de service comptable.

Les caractéristiques de Comptexcel 1.5

GESTION DES COMPTES
• Rapprochement automatique ou manuel
• Calcul permanent du résultat net
• Recherches d'écritures selon les comptes, les dates, les montants, les numéro de pièces...
• Consultation d'un groupe de comptes
• Reprise en cumul du grand livre
• Possibilité d'éviter la codification systématique des comptes de tiers par rapprochement systématique

JOURNAUX COMPTABLES
• Contrôle automatique de la saisie
• Contrepartie automatique
• Répétition des codes et libellés
• Codification alphanumérique

GESTION DES DOSSIERS
• Multi-sociétés
• Gestion des 3 régimes : réel, forfait et BNC

ETATS FINANCIERS
• Journaux
• Extraits de comptes
• Grand livre

PLAN COMPTABLE
• 3 niveaux de ruptures, autorisant 3 niveaux de sous-totalisation du grand livre
• Balance et Journal général
• Comptes annuels : bilans et comptes de résultats
• et tous les états à la demande par fourchettes de transfert
• Possibilité de saisies de codes alpha, pour une utilisation par des néophytes ou pour accélérer la saisie

CONFIGURATION MINIMUM
Macintosh Plus, SE, Macintosh II, avec un lecteur externe ou un disque dur avec un mégaoctet de mémoire.

GESTION DE LA MÉMOIRE
Comptexcel fonctionne avec Microsoft Excel 1.5 ou supérieur et autorise la saisie en ligne de 3 000 écritures. Au delà, la tenue de la comptabilité suppose le report en cumul du grand livre en cours d'exercice pour chaque "tranche" de 3 000 lignes. Cette contrainte liée à la gestion de la mémoire sera levée avec les versions de Microsoft Excel 2.0 et supérieures annoncées aux États-Unis, qui gèrent plus d'un mégaoctet de mémoire vive.

Marques déposées : Microsoft Excel - Macintosh

DOCUMENTATION ET DISQUETTE DE DÉMONSTRATION GRATUITE SUR DEMANDE



78, rue du Gros Horloge
76000 Rouen
Tél : 35.88.17.00

Service lecteurs P 10 (page 58)



La micro-peinture

Illustration de Philippe Bessas sur Studio 8. Imprimante thermique Tektronix à 300 points au pouce.



Une histoire haute en couleurs

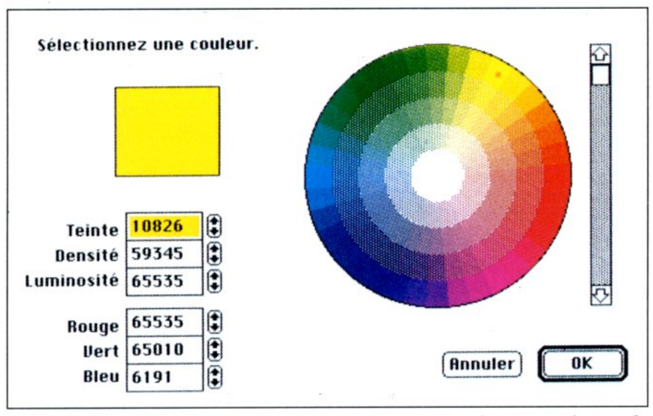


Noir et blanc en 1984, 256 couleurs en 87, 16 millions en 89, l'avenir se voit en couleur.

Quand Apple s'était penché sur la nécessaire évolution du Mac Plus, les études marketing montraient que la couleur n'apparaissait pas comme un élément déterminant dans l'achat de machines de nouvelles générations.

Deux ans après, la famille Mac II doit son succès à sa formidable capacité multi-média, un domaine où la couleur a joué un rôle de tout premier plan. Les possibilités graphiques du Mac II, alliées à sa simplicité, lui ont permis petit à petit de devenir une des machines reconnues par les professionnels des arts graphiques. La récente participation d'Apple au salon Parigraph témoigne de cette évolution qui fait du Mac II, couplé aux logiciels de peinture actuels, une machine aussi puissante qu'une palette graphique datant d'à peine deux ans pour un coût (sans tenir compte de l'inflation !) quatre fois moindre.

Pour mieux juger de la qualité de l'offre logicielle, faisons d'abord un petit voyage au cœur du Mac II et de la couleur.



La roue chromatique permet de régler la teinte, la saturation et la luminosité de chaque couleur. En dessous, le rappel des valeurs RVB correspondantes.

Bitmap et vectoriel

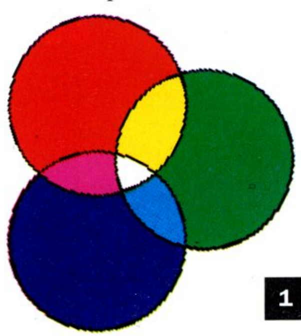
On distingue deux grands types d'images : celles de type bitmap, correspondant plus à des images de type peinture, où chaque point à l'écran est mémorisé par l'ordinateur, et les images de type vectoriel où l'on raisonne en terme d'objets mathématiques. Si dans le cas du bitmap le Mac mémorise l'ensemble des points à l'écran constituant par exemple une forme géométrique, en vectoriel le Mac retient la formule mathématique de l'objet. Par analogie, on pourrait comparer le dessin bitmap à la peinture à l'huile ou à l'aquarelle et le dessin vectoriel au dessin technique avec la possibilité d'éditer chaque objet. Et, comme dans la réalité, dessin bitmap et vectoriel se complètent, plus qu'ils ne s'opposent. La grande majorité des logiciels de peinture sont de types bit-map, certains offrant également des possibilités vectorielles (*Canvas* et *LaserPaint*).

Donc en mode bit-map chaque point à l'écran ou pixel peut prendre une infinité de valeurs, et ainsi, à l'aide d'outils électroniques appropriés (tels que pinceaux, brosses, aéro, crayons, gomme, masques...), recréer sur l'écran les techniques manuelles.

L'art du compromis

Lorsque le Macintosh est sorti en 84, il n'offrait que deux "couleurs". N'allez pas y voir une perversion du marketing, mais plutôt un habile compromis entre la technologie de l'époque et le coût. La couleur en informatique est synonyme de puces mémoire puissantes, de processeurs graphiques spécialisés, sans compter le coût des écrans couleurs et des mémoires de masse pour le stockage des fichiers. A une époque ou un simple disque dur de 20 Mo flirtait avec les 20 000 F (d'époque!), on ne pensait même pas à la couleur. Chaque pixel à l'écran était mémorisé sur 1 bit, soit deux possibilités : noir ou blanc. Notons au passage que des valeurs de gris pouvaient être créées artificiellement en espaçant plus ou moins les pixels blancs et noirs. Cette technique se retrouve d'ailleurs aujourd'hui

1. La synthèse additive employée, par exemple, en vidéo.
2. La synthèse soustractive, utilisée en imprimerie.







avec la couleur. En juxtaposant de manière répétitive des pixels de couleur différente, on donne l'illusion de nouvelles couleurs.

Les choses se sont arrangées en 87 avec la sortie du Mac II. La mémoire avait fait des progrès et chuté, et les composants graphiques gagné en puissance. Cette fois-ci Apple se demandait simplement s'il y avait un marché pour la couleur. Finalement, partant du bon vieux principe que si ça ne fait pas de mal, ça ne peut faire que du bien, le Mac II est finalement sorti avec la couleur. Seulement voilà, même en 87, les contingences économiques étaient toujours présentes. Difficile d'augmenter le prix d'un micro-ordinateur de plusieurs milliers de francs uniquement pour un marché qui apparaissait fort étroit à l'époque. Nouveau compromis donc pour notre Macintosh II qui offrait en 87, 16 couleurs de base parmi, certes, 16 millions. Moyennant l'adjonction de quelques barrettes de mémoire sur la carte graphique, on passait de 16 à 256 couleurs toujours parmi 16 millions.

Revenons à nos bits : chaque pixel pouvait être codé en interne sur 24 bits et donc avoir théoriquement 2 puissance 24, soit environ 16,7 millions de couleurs. Pour les raisons économiques citées plus haut, impensable d'offrir en 87 une carte graphique 24 bits. Le Mac II est donc sorti avec une carte 8 bits offrant 2 puissance 8, soit un choix de 256 couleurs parmi 16,7 millions. La carrière du Mac en tant que palette graphique sérieuse allait enfin pouvoir commencer.

Aujourd'hui, avec la disponibilité de QuickDraw 32 bits (le langage graphique d'Apple) un nouveau pas vers l'image de qualité photo vient d'être franchi.

La théorie

Après avoir vu les bases techniques, voyons maintenant la façon de concevoir et de manipuler les couleurs.

Nous percevons les couleurs selon deux systèmes : la synthèse additive, basée sur la lumière avec le rouge, vert, et bleu comme couleurs primaires et la synthèse soustractive basée sur les pigments avec le cyan , magenta, et jaune comme primaires. L'affichage des couleurs sur un moniteur est basé sur la synthèse additive : le changement de valeur des trois composantes rouge, vert, bleu, permet d'obtenir des millions de nuances. Le jaune est obtenu par exemple avec le rouge, et le vert, le magenta à partir du bleu et du rouge et le cyan à partir du bleu et du vert. Avec le mélange des trois primaires rouge, vert et bleu on obtient le blanc.

La synthèse soustractive nous est certainement plus familière, ne serait-ce que par la confrontation quotidienne avec les images couleur des magazines ou la peinture à la gouache de notre tendre enfance. Le mélange des primaires cyan, magenta, et jaune, donne en théorie un noir. Dans la réalité, le noir a tendance à tirer vers le marron foncé, et en système quadri on rajoute du noir pour augmenter les contrastes.

La zone de dialogue du tableau de bord permet d'obtenir les couleurs par trois méthodes. Premièrement, en tapant directement les valeurs des trois composantes rouge, vert, bleu, ce qui est loin d'être évident. Un deuxième système, le système H,L,S plus proche de notre compréhension des couleurs permet de choisir sa couleur. Chacune est caractérisée par sa tonalité, couleur primaire ou mélange de deux primaires, sa saturation ou encore le pourcentage d'intensité de la couleur et la luminosité qui est le pourcentage de noir. Enfin il est possible de faire varier manuellement à l'aide de la souris la position du point sur la roue tant au niveau tonalité (périphérie du cercle) que saturation (rayon) et luminosité (l'échelle à côté de la roue).

La plupart des logiciels de peinture utilise cette zone de dialogue pour créer de nouvelles couleurs soit par système RVB ou soit par système HLS. Dans certains programmes il est même possible de choisir directement les valeurs de cyan, magenta et jaune, ou les teintes Pantone.

La pratique

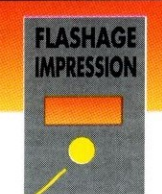
Nous avons vu que le Macintosh, du fait des compromis, est limité à 256 couleurs simultanées, ceci dans un choix de 16,7 millions. Il est certain que si dans l'absolu 256 couleurs peut paraître un nombre élevé, dans la pratique cela risque d'être insuffisant pour certains rendus : par exemple l'hyper-réalisme où un grand nombre de couleurs est nécessaire pour des transitions douces, pour les effets de matières, de transparence, d'anti-aliaising (suppression des marches d'escalier), d'aéro.... et en général toutes les techniques nécessitant un nombre important de nuances. Cet état de fait va prochainement changer, avec la disponibilité de QuickDraw 32 bits.

En attendant, le rough et de nombreux domaines de l'illustration couleur ainsi que des manipulations photos et vidéo s'offrent à vous. De plus, l'avantage du Mac, par rapport aux palettes graphiques dédiées, est d'être un système ouvert et communicant, qui permet de faire d'autres choses (typo, mise en page, etc). Et comme me confiait un exposant de palette graphique 24 bits sur base PC compatible au salon Parigraph : *"Quelle belle interface!"* en parlant du Macintosh. Le fait est que sur sa machine PC, dès que l'on quittait l'application pour en charger une autre on retombait dans l'enfer de MS-DOS. Sa société venait d'ailleurs de s'équiper de cinq Mac pour la gestion.

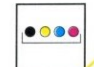
Vive l'informatique quand elle sait se faire oublier au profit de la créativité!

Christophe Lombart



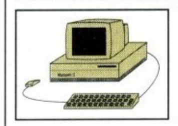
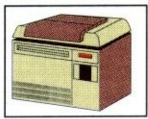
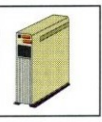
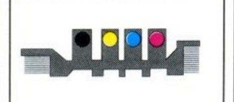



Un spécialiste des Arts Graphiques
☞ Flashage sur Linotronic 300 RIP 2, 500 Q RIP 3
☞ Sortie laser couleur haute résolution (1270 pts/pouce)
☞ Cromalin

Un service de nuit et de Week-End
☞ pour un Service rapide et efficace

4 presses offset (4, 2 et 1 couleurs)
☞ pour boucler la chaine graphique

En promotion du 1er juin au 31 juillet 89
La page A4, quadri + cromalin : 650,00 FHT

Votre interlocuteur
Patrick Morel

8 bis, rue Deguerry - 75011 PARIS - Tél. : **43 57 16 11** - Télécopie : 43 57 30 13

Service lecteurs P 11 (page 58)



La peinture en tube cathodique



4 types d'unités centrales, 60 modèles de moniteurs, 15 sortes de cartes... comment faire le bon choix matériel ?

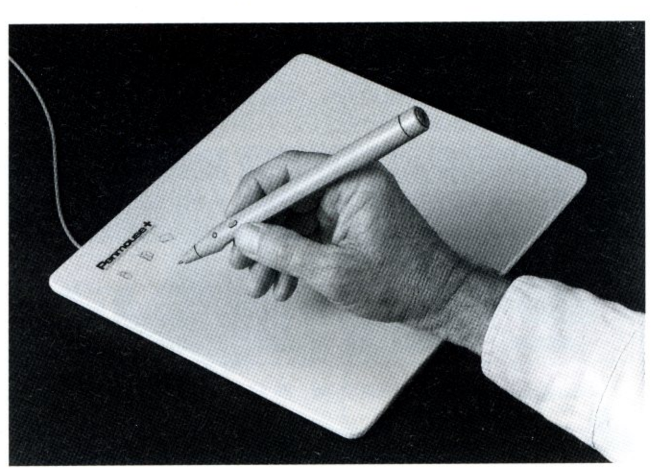
La première opération logique pour faire de la peinture couleur sur Mac est d'acquérir un Mac. Simple et évident me direz vous ? Pas si sûr, car la famille Apple ressemble de plus en plus à une ribambelle de lapins.

Pour nous, le meilleur choix actuel (en attendant les prochains Mac cadencés à 25 Mz -encore plus rapides- prévus pour cet automne), est sans aucun doute le Mac II Cx : compact, silencieux (allez écouter un Mac II ou IIx et imaginez vous seul avec dans une pièce toute une journée durant!), équipé d'un processeur récent (68030), il constitue une plateforme saine pour développer une palette graphique.

Les systèmes d'entrée

Plusieurs solutions existent pour faciliter la création d'images. Vous pouvez dessiner directement sur votre écran à l'aide de la souris, un outil qui manque un peu de précision. La tablette tactile, où la souris est remplacée par un stylet que l'on promène sur une tablette au format A4, A3 ou plus, est une alternative intéressante, car plus précise et beaucoup plus proche du crayon traditionnel. Les principaux modèles sont chez Kurta et Summagraphics.

La tablette Penmouse de Kurta avec son stylet sans fil.



Pour aller plus vite ou pour vous servir de modèle, vous pouvez également entrer une image via une caméra ou un scanner. La solution caméra est une solution mieux adaptée aux sujets en volume ou si vous évoluez dans un univers vidéo. En ce qui concerne les scanners à plat, on distingue trois catégories : le scanner à niveaux de gris (16, 64, ou 256 niveaux), puis les scanners couleurs de chez Sharp et Epson (différents modèles avec des résolutions de 200 à 400 dpi) et enfin les scanners diapos plus particulièrement réservés à la photogravure avec des systèmes 24 bits (résolution de 1000 à 4000 dpi). Les scanners haut de gamme Truvel est intéressant car il numérise à 900 dpi des volumes, des radiographies, des diapos et des ektas. Nous conseillons l'achat d'un scanner couleur à plat car les prix deviennent de plus en plus abordables (Environ 35 000F).

Comment améliorer sa mémoire

Le problème, lorsque l'on aborde la couleur, est que si l'on sait très bien où commencer, il est plus difficile de savoir ou s'arrêter au niveau configuration. Traiter et stocker l'image électronique couleur n'est pas une mince affaire.

Si votre budget est très serré, comptez un minimum de 2 Mo de mémoire vive. Pour une utilisation confortable, 4 ou 8 mégas nous semblent être la base. Pour les cas désespérés, il existe une carte Nubus 16 Mo de Ram, la NS 8/16 de chez National Semiconductor ou les jeux de barrettes 4 Mo de Digital Concept International qui peut porter la capacité mémoire jusqu'à 32 Mo ! A noter la possibilité de mémoire Ram virtuelle sur disque dur. Le logiciel *Virtual* de la société Connectix permet dès aujourd'hui, en partant de 2 ou 4 mégas de Ram, d'obtenir un total de 8 mégas. Cependant il ne marche que sur Macintosh II Cx ou sur Mac II équipé de PPMU.

Une fois le problème de la mémoire de l'ordinateur réglé, attaquons celui du stockage des images. Même si votre disque dur offre une capacité enviable, vu la taille des fichiers couleurs, il vaut mieux se tourner vers des mémoires de masse amovibles : deux systèmes, les disques 45 mégas amovibles, (genre de grosse disquettes) rapides et fiables, et les magnéto-optiques effaçables aux capacités gigantesques (600 mégas!) mais lents. A étudier en fonction de vos besoins et de votre budget.

Choisir la bonne carte

Dans le domaine de la couleur, on distingue deux grandes familles de cartes couleurs 8 bits : la carte de base pour écran 13" possédant une résolution de 640 par 480 pixels, et la carte pour écran géant 19" dont la résolu-

tion est de 1024 par 758 pixels. D'autres résolutions intermédiaires ou supérieures existent, mais elles sont minoritaires. Tout le monde ou presque propose des cartes 640x480 pixels. Les différences sont quasiment inexistantes entre les modèles des grandes marques. Si vous avez la patience d'attendre un peu, la Colorboard 264 de chez RasterOps, tout en étant une carte 8 bits d'un prix abordable, présentera l'immense avantage de permettre un passage en douceur aux 24 bits par l'adjonction de quelques circuits. Pour les cartes 1024x758 pixels, le choix est un peu plus vaste. Supermac propose une carte 8 bits offrant une résolutions maximale de 8192x758 pixels en deux couleurs avec plusieurs résolutions intermédiaires.

L'écran de votre moniteur peut être considéré comme une fenêtre se déplaçant sur cette surface de travail. Avantage de cette méthode : lorsque l'on fait apparaître une surface cachée l'écran n'est pas redessiné d'où un gain de temps appréciable. Chez RasterOps, une carte 1024x758 présente l'avantage d'avoir en hardware un accélérateur QuickDraw et ceci dans un facteur de 2 à 10. Une solution alléchante car la vitesse est synonyme d'un plus grand confort de travail. A noter également que lorsque vous êtes possesseur de cartes RasterOps ou Supermac, une politique d'évolution vers des cartes 24 ou 32 bits va être mise en place par Mégatek et Symbiotic, leurs importateurs français respectifs.

Enfin si vous désirez faire de l'acquisition vidéo via une caméra couleur, il vous faudra acheter une carte d'acquisition. Deux modèles : la carte Data Translation autorisant une saisie en 32 000 couleurs, et RasterOps avec la carte True Capture. Signalons au passage que RasterOps est la société qui possède la plus grande gamme de cartes graphiques et a été la première à proposer une solution 24 bits. Pour ceux qui souhaiteraient s'orienter vers la compatibilité Pal, mentionnons également les cartes TV Producer de la société Computer Friends et ColorSpace de chez MassMicro Systems.

Ecrans Sony, la référence

A la dernière MacWorld on dénombrait pas moins d'une soixantaine d'écrans couleur. Rassurez-vous, tous les modèles n'ont pas traversé l'Atlantique. En l'espace de deux ans une marque a très vite dominé le marché : Sony, bien connu pour ses téléviseurs de haute qualité. Non content de fournir Apple pour l'écran de base 13", la firme japonaise est également présente chez la plupart des constructeurs en fournissant les chassis et tubes utilisant la technologie Trinitron.



Ecran 19 pouces équipé d'une carte vidéo 24 bits.

Comme pour les cartes, on distingue deux grandes familles de moniteurs : les moniteurs 13" sur lesquels viennent en général des cartes 640x480, et les moniteurs 19" pour les cartes de résolution 1024x758. La question du choix entre les deux est d'abord une question de budget. Le prix d'un écran Trinitron 19" avec la carte couleur commence à partir d'environ 35 000 HT. Ceci étant dit, si vos finances vous le permettent, optez pour la solution 19" ; vous y gagnerez en confort et rapidité de travail. Mais n'ayez pas de honte d'opter pour le moniteur 13" Apple. Sa qualité d'affichage est unanimement reconnue comme étant l'une des meilleures.

La plupart de ces moniteurs ont une fréquence de rafraîchissement vertical de 60 à 80 Hz. L'écran étant redessiné 60 à 80 fois par seconde, l'image est extrêmement stable et ne fatigue pas trop l'œil. Petite parenthèse à ce propos, n'hésitez pas, de temps à autre, à quitter votre écran pour fixer un point éloigné. Vos yeux vous seront reconnaissants de cette petite gymnastique.

La résolution standard de l'écran du Mac est de 72 points par pouce. Il est important que votre futur moniteur couleur offre une résolution voisine. Avec une résolution plus élevée, l'image paraîtra plus petite que son format réel si vous vous basez sur le pixel, avec des phénomènes de moirage sur l'écran. Inversement, elle paraîtra plus grande avec un moniteur à résolution plus basse. Minimes dans le cas du dessin bit-map couleur, ces petits inconvénients seront un peu plus gênants si vous utilisez conjointement un programme de mise en page : l'affichage de votre document à 100% risque bien d'avoir toutes les tailles sauf la bonne!

Comme pour le moniteur 13", nous conseillons également l'achat de moniteur à technologie Trinitron Sony pour les 19". Le surcoût engendré est largement amorti par le confort exceptionnel de travail et la beauté des couleurs. Faites simplement attention à ce que le moniteur offre une résolution par pouce proche de 72 dpi (69 à 75 sont acceptables). Cinq modèles ont retenu notre attention : le Supermac (résolution de 1016x768, 72 ppi/60 Hz), le Dimension d'IC Products, le RasterOps (résolution de 1024x768, 72 ppi/60 Hz), le nouveau Sigma Design Colormax (résolution de 1024x768, 72 ppi/79 Hz) et l'écran ProNitron 80 de Formac possédant la fréquence de rafraîchissement la plus élevée, soit 80 Hz.

Toujours dans la technologie Trinitron, les écrans 16" font leur apparition. Un format intéressant car il permet d'afficher une page A4 complète en orientation paysage. Le T16 de chez E-Machine est également un excellent produit (résolution 832x624, 71 ppi, 67 Hz).

Deux ans après son apparition, le Mac II montre sa maturité dans le domaine des cartes et de l'affichage couleur : le choix est là, les produits sont bons, et le futur très prometteur.

C.L.



Studio 8 : Deluxe Paint



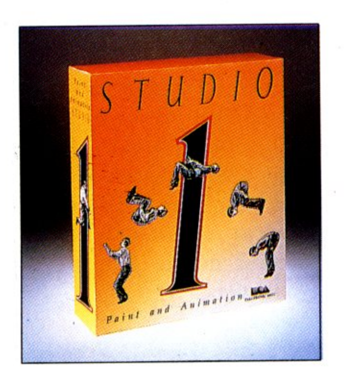
1/3 d'esprit français, 1/3 de rigueur américaine, 1/3 de touche artistique, mélangez bien et vous obtenez Studio 8.

C'est à Henri Lamiraux que l'on doit déjà *GS Paint*, sorti sur l'Apple II GS. Débuts prometteurs qui le font remarquer par Electrronic Arts pour faire ses armes sur l'Amiga aux USA.

Cela nous a donné *DeluxePaint* considéré dans sa version II comme étant le meilleur logiciel Paint du monde Amiga. Après un petit détour dans le monde MS/DOS pour nous concocter *Deluxe Paint PC*, voici Studio 8, conçu en association avec Luc Barthelet et Dominique Philippine, qui bénéficie bien sûr de l'expérience accumulée depuis le temps déjà lointain de l'Apple II GS.

La peinture 8 bits

Studio 8 aurait très bien pu garder le nom de DeluxePaint. Depuis le luxueux emballage noir, la splendide documentation reliée comme un livre rare jusqu'à l'interface écran agréablement dessinée tout n'est que luxe et clarté. Visiblement Studio 8 sent le produit pensé avec, et pour des graphistes. Seule ombre au tableau, une documentation de plus de 300 pages entièrement réalisée en anglais (une version française est en cours de finition).



La nouvelle version noir et blanc offre un calque pour recevoir de la typo PostScript, et des fonctions d'animation.

Préparez vous à souffrir, car, malgré une interface intuitive, les menus sont copieux chez Electronic Arts. Rassurez-vous, tout comme certains autres logiciels graphiques effrayants au premier abord, Studio 8 vous retournera vos efforts au centuple.

Studio 8 s'adapte automatiquement à la taille du fichier chargé ou par défaut à l'écran. Il est de plus possible de changer à tout moment le format paramétrable en cm, pixels, points ou pouces ce qui procure un réel confort. Permettant d'ouvrir plusieurs fenêtres, Studio 8 ne trouvera sa plénitude, en configuration écran 19", qu'avec une mémoire importante. Cela étant pensez donc à rester dans des limites raisonnables de tailles de fichiers de façon à ne pas faire craquer votre Mac, votre photocomposeuse, ou tout simplement vos nerfs!

Studio 8 accepte les principaux standards graphiques du monde Mac : Paint, Pict, Pict 2, Tiff, Tiff Gray, en entrée comme en sortie.



Une interface ergonomique et esthétique.

Une sympathique petite fenêtre de contrôle nous donne une mini-représentation du fichier avant son chargement à l'écran.

Ouvrez les fenêtres

Studio 8 est rempli de fenêtres outils détachables : de la palette couleur à l'épaisseur des lignes, de la mini-palette à la fenêtre affichant les dégradés, de l'affichage et du choix du niveau de zoom au rappel des trames en passant par les coordonnées, visiblement le concept des menus a été bien assimilé!

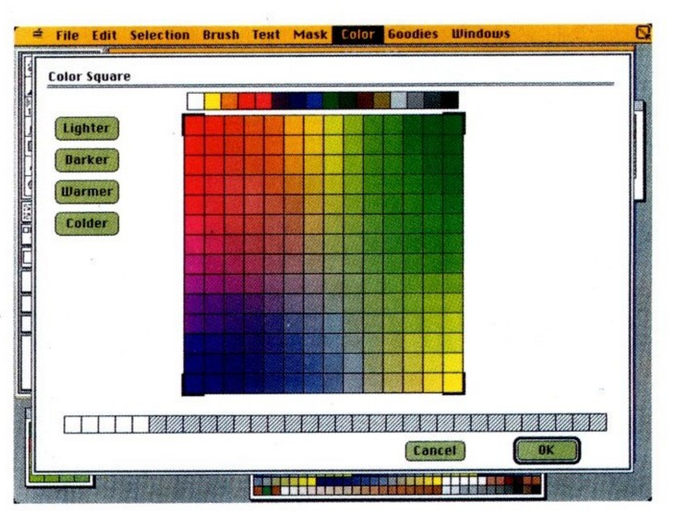
La fenêtre principale à partir de laquelle tous ces menus viennent se détacher se scinde en trois grandes parties.

Nous avons tout d'abord les outils de sélection, de peinture et les objets graphiques (cercles, rectangles, polygones...). Une des grandes originalités dans les outils proposés est la possibilité de créer tout comme dans *Illus-*

trator 88 ou *FreeHand* des courbes de Bézier mais en bit map. Tant que vous ne quittez pas la fonction, vos courbes resteront éditables à tout moment, de la même façon que des courbes de Bézier normales. Une fonction de toute première utilité pour le tracé de courbes, mais qui s'avère complémentaire avec les puissantes possibilités de masques que nous verrons plus loin.

En-dessous de cette première zone nous avons différents outils dont le réglage du zoom qui offre 3 options de travail. Pour toute vos constructions géométriques, Studio 8 offre une grille paramétrable en points, pouces ou cm.

Dans la troisième partie la palette couleur appelle une petite remarque : seules 129 couleurs apparaissent lorsque l'on crée une nouvelle fenêtre de travail, les 127 autres restant libres pour la création de dégradés ou pour charger une seconde image avec sa propre palette. Le rappel des couleurs utilisées est très clair, avec une visualisation immédiate des couleurs et du fond, de la bordure ou de l'intérieur des objets ainsi que des trames.



Le "Color Square" permet de façon très simple d'obtenir de nouvelles couleurs en mélangeant les teintes de base des quatres côtés.

Les sélections et les masques

Une des principales forces de Studio 8 est la richesse de ses modes de sélection de zones qui peuvent être combinés avec la puissance de ses masques.

Nous avons ainsi trois outils de sélection, lasso, rectangle et polygones, dont les effets sont décuplés par deux fonctions complémentaires agissant sur les couleurs : *Shrink/Expand modifier* et *Slip color modifier* (vous avez dit vivement la version française ?). La première fonction permet d'inclure ou d'exclure les couleurs déterminées par la deuxième fonction. Avec cette dernière on peut ainsi choisir le type de couleur qui sera ou non sélectionné : couleur du fond du document, couleur sélectionnée dans la palette, ou couleurs sélectionnées automatiquement en passant votre outil de sélection dessus.

La richesse du mode masque (zone de votre document ou les outils n'ont aucun effet) découle naturellement de toutes ces possibilités puisque toute sélection peut devenir un masque. Vous pouvez également ajouter une nouvelle sélection au masque déjà existant, sélectionner directement les couleurs à masquer avec l'aide de la pipette ou encore inverser la totalité du masque. Tout masque créé peut ensuite être sauvé avec le document.

256 couleurs c'est peu, mais c'est déjà beaucoup si l'on veut mettre un peu d'ordre dans sa palette ou que l'on veut en créer de nouvelles. Ces fonctions de création et de gestion de couleurs, fondamentales dans tout logiciel de peinture qui se respecte, sont ici d'une grande souplesse.

Studio 8 gère ses couleurs par bloc de 32 couleurs dans une banque pouvant contenir 32 blocs. L'ajout de nouveaux blocs est possible à tout moment. Vous pouvez ainsi déterminer des blocs couleur bleue pour le ciel ou couleur chair pour les visages, etc. Le choix des couleurs peut se faire par système HLS ou RVB, mais aussi en mélangeant comme dans la réalité deux couleurs ou encore grâce au *Color picker*, une astucieuse palette qui permet d'obtenir instantanément les nuances intermédiaires à partir des couleurs fondamentales.

Studio 8 gère également, dans une autre banque de couleur, les dégradés par palette de 32 couleurs. La possibilité de rotation des couleurs permet d'obtenir des effets amusants à peu de frais. Les méthodes de gestion de la couleur, certes complexes, n'en sont pas moins plaisantes car certaines sont très proches des méthodes intuitives traditionnelles.

De nombreux effets sont applicables aux brosses : la goutte d'eau qui simule l'aquarelle, le mélange des couleurs, leur étalement, etc. De plus, toute sélection peut à son tour devenir une brosse. La fonction *perspective* est tout à fait originale dans les effets applicables aux sélections de zones et l'on obtient des effets très spectaculaires. Des fonctions d'éclaircissement ou d'assombrissement et de déformation de zones sont également disponibles. Toujours dans l'esprit luxe qui le caractérise, Studio 8 est livré avec cinq disquettes, dont deux de textures et de fonds (marbre, bois, tissu, etc) et une de fontes bit-map. Un utilitaire de capture d'écran et de diaporama vient compléter ce package.

La force de l'équilibre

Studio 8 apparaît comme un logiciel de peinture extrêmement équilibré et présente beaucoup de similitudes avec les méthodes traditionnelles de peinture, ce qui en fait le charme.

Rançon de sa puissance, sa complexité ne doit pas vous faire reculer tant elle est relativisée par une interface claire et intuitive. Si l'on voulait parler de ses limites cela équivaudrait à parler des limites de la machine.

Christophe Lombart

Service lecteurs R 15 (page 58)



Illustration Philippe Bessas sur Studio 8 . Imprimée sur Tektronix.

LaserPaint Color II : la peinture multicouche



Mixant les nuances du bit-map avec la précision du vectoriel, offrant une couche PostScript pour la typo, Laser Paint offre le meilleur des deux mondes.

Parler de logiciel de peinture couleur avec LaserPaintColor serait limitatif. Intégrant une interface scanner couleur Sharp, des possibilités vectorielles très proches de *FreeHand* ou d'*Illustrator*, des fonctions textes et mise en page avancées, le tout combinable à un module peinture, LaserPaint Color II offre une palette d'outils très complète et possède l'immense avantage de pouvoir mixer les modes bit-map et vectoriel couleur sur un même plan.

Quatre modules

LaserPaint Color II est divisé en quatre modules : vectoriel (courbes de bézier, arcs, spirales, peinture (qui nous intéresse ici plus particulièrement), texte (mise en page, titres pouvant épouser une forme, déformation...) et outils (rotation, dimensionnement, perspective, paramètres de trame...). Le cinquième module, libre, permet de se constituer sa propre palette d'outils à partir des quatre premiers modules. Cela nous donne environ 36 icônes (redessinables), sans compter les options possibles! Rançon de cette richesse, LaserPaint n'appartient pas à la race de logiciels maîtrisables en une matinée.

Les possibilités d'importation et d'exportation sont copieuses également : Pict, textes, Pict24, Epsf, Tiff (subdivisé en option 8 bits, 24 bits, demi-tons, trait...). Pour la sauvegarde et l'exportation, vous avez le choix entre Tiff (couleur, noir et blanc, compressé ou non), Objet, Texte, Epsf et Pict. Assurément, LaserPaint Color II sait communiquer et montre sa volonté d'intégrateur.

LaserPaintPaint offre également d'intéressantes fonctions de mise en page.

Icônes : point trop n'en faut

Le fait d'avoir à la fois une partie vectorielle associée à la partie bit-map, donne à LaserPaint une très grande précision et une très grande souplesse dans les paramètres de tailles de documents. LaserPaint raisonne à partir d'un format de document de base libre, que l'on répète ensuite autant de fois que l'on veut : définissons un format A4, votre surface de travail sera par exemple de 3 feuilles A4 en largeur sur 4 feuilles A4 en hauteur, soit un total de 12 feuilles qui pourront être considérées séparément ou comme étant une surface de travail globale. Les seules limites sont bien évidemment celle de votre taille mémoire, du format de votre imprimante... et de votre patience. Car plus l'on complexifie le document, plus LaserPaint a tendance à ralentir.

La richesse des options liées aux paramètres de pages est sans équivalent : croix de repérage (avec choix du style), traits de coupe et même marques de pliage! Un petit regret cependant en ce qui concerne les unités (pixel, cm, picas, pouces...) qui ne sont pas définissables directement à partir du menu paramètres de pages, mais à l'intérieur du programme. D'ailleurs l'interface, qui certaines fois n'en fait qu'à sa tête, est une des principale sources de confusion dans LaserPaint. Cela est dû à la profusion d'icônes pour certaines options qui pourraient être regroupées et avantageusement remplacées par des zones de dialogues. Mais ceci est un reproche de forme qui ne doit en rien masquer la grande richesse du fond. Quant on a connu LaserPaint I, qui par exemple pour fermer la fenêtre des trames obligeait à cliquer sur une icône représentant une porte ouverte ou fermée, on mesure le chemin déjà parcouru !

Outre le problème de complexité, les intégrés doivent également éviter d'être déséquilibrés. Pour le mode peinture, LaserPaint présente une base d'outils acceptable : crayon, brosse (avec pression réglable), marqueur et aérographe ajustable en taille et en débit. Pour ce dernier, LaserPaint

Des menus déroutants dont les icônes gagneraient à être épurées.

est le seul logiciel à autoriser une variation de l'intensité de la couleur des pixels projetés à partir du point central, ce qui fait que la zone sur laquelle on passe l'aérographe peut réellement se densifier passage après passage comme le ferait un véritable aérographe.

La peinture laser

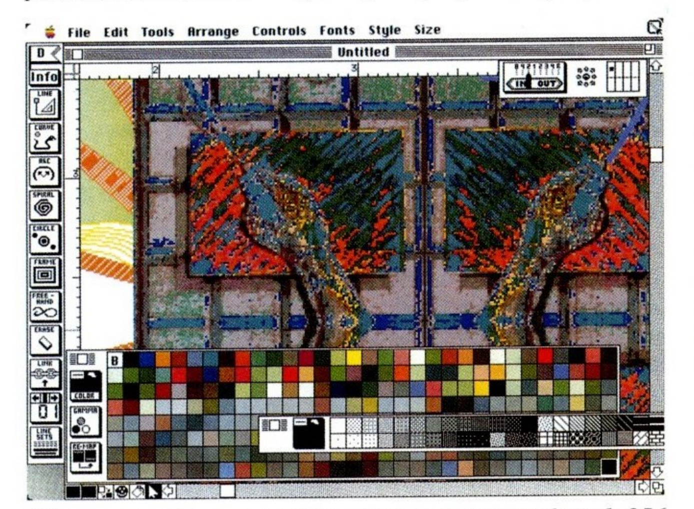
Complément direct de l'aérographe, LaserPaint possède trois mode de masques : opaque et fantôme qui protègent la surface située sous le masque, et stencil qui agit en inverse et permet de peindre à l'intérieur de la surface située sous le masque et d'en protéger l'extérieur. Ces trois modes sont combinables entre eux.

Enfin, pas de bon masque sans de bons outils de sélection : avec l'outil lasso, trois modes logiques (copy, Xor et or) et cinq modes arithmétiques (add over, sub over, Max, Min, et mélange) sont associables pour vous permettre d'affiner vos sélections. L'absence regrettable des primitives géométriques dans ce mode paint (cercle, carré, polygones...) est en partie compensée par leur présence dans le module vectoriel.

Le petit temps de réponse constaté lors de l'utilisation des outils peinture, en limitant la spontanéité et la précision du trait, fait partie des choses à améliorer en priorité dans LaserPaint Color II. En contrepartie, c'est le seul logiciel qui vous permet de pouvoir dessiner directement à la fois en 72, 150, 300 voire même 600 points par pouces ! Pour cela, il suffit de définir une fenêtre de travail dans le mode zoom correspondant : en mode 1/1 vous dessinez en 72 dpi, si vous créez une fenêtre bit-map en mode zoom 2/1 vous dessinerez en 150 dpi, 300 en mode 4/1 et 600 en mode 8/1. Attention, encore une fois, comme tout ceci est directement lié à la taille de votre mémoire centrale et à la capacité des imprimantes, agissez avec prudence! Avec ce système vous pourrez changer la résolution de certains documents : si vous importez une image 72 dpi en mode zoom 2/1, vous pourrez l'éditer en150 dpi et ainsi y ajouter des détails dans une résolution deux fois plus fine, l'inverse étant également possible. La force de LaserPaint dans ce domaine est d'autoriser une très grande souplesse.

Les effets applicables aux sélections de zones bit-map sont assez limités : miroir, échelle, rotation. Pour ces deux dernières, une plus grande souplesse et une zone de dialogue permettant d'entrer des données numériques seraient les bienvenues.

Autre possibilité unique, une fois votre dessin achevé, vous pouvez adjoindre du texte utilisant des polices Postscript sur un plan indépendant avec toute la finesse que cela sous-entend. Les fonctions typographiques (habillage, justification, colonnes, règles, étroitisation, approche...) permettent de réaliser un rough finalisé une annonce-presse, voire même un document de quelques pages.



Chaque zone bit-map peut se voir assigner une palette de 256 couleurs. Remarquez en haut à droite, le curseur du zoom et le petit carré noir montrant l'emplacement du dessin dans les 8 pages du document.

La couleur 24 Bits

LaserPaint est un pionnier de la couleur. Dans sa version 1 on pouvait déjà faire ses sélections même si malheureusement celles-ci n'apparaissaient pas à l'écran. Aujourd'hui LaserPaint exploite complètement la couleur via les différents standards graphiques.

Dans le mode paint, avant même de pouvoir peindre, vous devez d'abord créer une zone bit-map. Une contrainte qui devient un atout car plusieurs zones pouvant tenir sur une même feuille, il est possible d'associer à chacune de ces zones sa propre palette de 256 couleurs pour dépasser les fatidiques 256 couleurs simultanées. Revers de la médaille, lorsque vous cliquez sur une de ces zones, les autres s'affichent dans sa palette. Cependant à l'impression, chaque image présente dans le document sera bien imprimée avec sa propre palette de 256 couleurs. En décomposant votre dessin en plusieurs plans et objets, vous pourrez alors utiliser un plus grand nombre de couleurs. Associé à cela, un système de gestion des plans (calques ou layers) comme dans *MacDraw II* ou *FreeHand* serait d'ailleurs le bienvenu.

LaserPaint vous autorise à travailler dans les systèmes couleur RVB, HLS, quadri et Pantone. Chose rare, LaserPaint offre même à partir de la gamme Pantone la possibilité de créer des bichromies (mélanges de 2 teintes de base). Une solution séduisante par exemple pour enrichir à peu de frais une image scannée en noir et blanc en lui ajoutant une couleur à l'impression. LaserPaint est également doué en photogravure : outre une interface intégrée pour le scanner couleur Sharp fort complète, des corrections chromatiques par le système RVB sont applicables à chaque document. Enfin, dernier point important, l'importation et l'édition de documents 24 bits confirment cette orientation photogravure et facilitent l'intégration des documents.

Le mariage du texte et de l'image

Laser Paint Color déborde largement, de part ses nombreuses options, du cadre de ce dossier peinture. Cependant les fonctions de base en ce domaine sont tout à fait convenables, bien que manquant d'un peu de souplesse au niveau des temps de réaction. Elles sont également quelquefois confuses, l'interface frisant l'overdose d'icônes (que le rédacteur en chef me pardonne!). Si les programmeurs de Laser Paint n'en sont pas encore au degré Zen rencontré par exemple dans Illustrator 88, l'évolution de ce logiciel vers un système prépress simple et complet est plus que prometteuse, surtout en se référant aux premières versions. Le mixage d'un univers peinture avec des images scannées, un mode vectoriel et la typographie est avec LaserPaint Color II l'un des meilleurs résumés des possibilités graphiques actuelles du Macintosh.

Si vous avez l'âme d'un technico-créatif (une race en voie d'apparition), et si la rencontre texte/image fait partie de vos recherches, moyennant une mémoire bien gonflée, LaserPaint Color II est l'affaire du moment.

C.L. 

Service lecteurs R 16 (page 58)

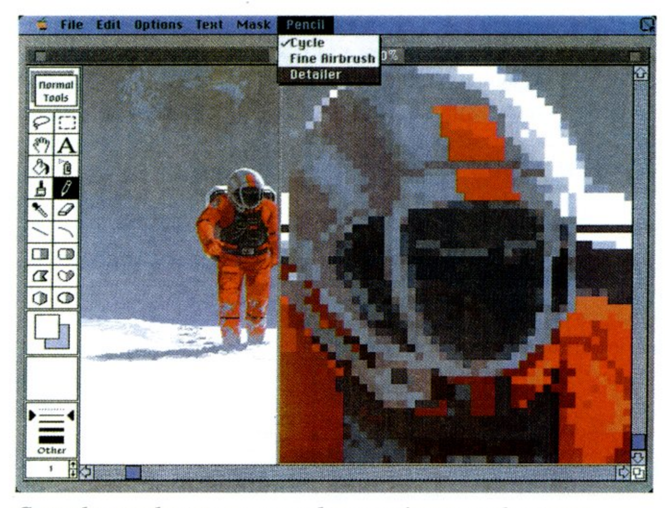
Cliquez sur Icônes : abonnez-vous.



Pixel Paint II : MacPaint III



Pionnier des logiciels bitmap couleur, Pixel Paint concilie puissance et simplicité.



Gros plan sur le zoom avec quelques options pour le crayon.

Fils naturel de MacPaint, Pixel Paint en conservait la simplicité et l'allure tout en s'adaptant aux nouvelles possibilités couleurs offertes par le Mac II. Un an et quelques mois après, voici le fils de PixelPaint, PixelPaint II qui réussit le difficile pari de faire des choses compliquées de façon simple.

On a tout de suite l'impression de se retrouver en terrain connu avec une disposition et beaucoup d'icônes similaires à MacPaint. En fait, ce n'est que la face émergée de l'iceberg. Car en cliquant sur la fenêtre du haut, *Normal Tools*, nous passons au niveau des effets spéciaux qui s'appliquent à la plupart des fonctions. Cette possibilité de basculer entre deux niveaux permet au débutant de s'initier en douceur aux délices de la peinture électronique.

Aux niveau des possibilités d'importations et d'exportations, Pixel Paint autorise tous les formats graphiques courants avec en plus la sauvegarde directe en format EPSF. Attention, si cette solution semble théoriquement séduisante, dans la pratique vos créations deviendront vite monstrueuses (en taille!). En parlant de taille vous pouvez d'ailleurs définir de nombreux formats de documents allant de 512 x 512 à 1024 x 1024, ou encore les formats A4, B4, C4, A5, B5, B5... ou format libre, et ceci de manière visuelle par menu ou en tapant vos dimensions. Une grille et des règles paramétrables en pixels, pouces, points ou cm peuvent être définies pour tout document.

Pas de bon peintre sans de bons pinceaux

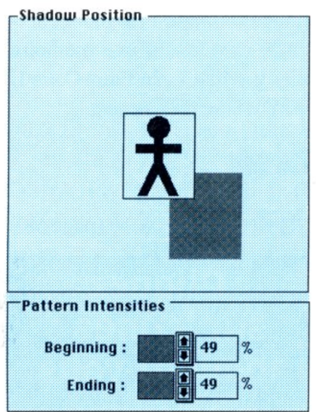
Avec une gamme, somme toute, assez classique, Pixel Paint II se distingue par un aérographe offrant beaucoup d'effets quand vous êtes dans le deuxième mode. Réglable en taille et débit, le rendu peut être également modifié : effets de mouchetés, cyclage de couleurs, aspect de bombage... De même que pour l'aérographe, de nombreux effets sont applicables aux brosses. Signalons au passage que Pixel Paint dans sa version II a fait l'effort de supprimer certains effets à l'intérêt discutable, tout en introduisant des nouveaux tels la goutte d'eau simulant l'aquarelle ou le doigt permettant d'estomper la matière ou encore les effets de remplissage.

La petite pipette, désormais indispensable avec les écrans 19", permet de retrouver facilement une teinte utilisée n'importe où à l'écran, ceci d'autant plus facilement qu'une loupe peut y être associée.

Le menu *Dégradés* s'est encore enrichi et permet d'obtenir des nuances assez subtiles avec un nombre restreint de couleurs en mélangeant les pixels de couleur différente entre eux (option *dithering color*), de la même manière qu'en noir et blanc on obtient des effets de grisé en espaçant les pixels. C'est une option très intéressante à l'écran, surtout que nous n'avons que 256 couleurs simultanées possibles en 8 bits et qu'un beau dégradé en solution classique demande beaucoup de couleur pour offrir une gradation douce. La vitesse de transition est également réglable. PixelPaint II offre également des techniques d'ombrés intéressantes : source d'éclairage définissable, couleur et pourcentage de début et de fin...

Les possibilité de courbes automatiques, avec passage aux

Le réglage de l'ombre portée s'effectue de façon tactile en déplaçant le rectangle grisé sous la figurine.



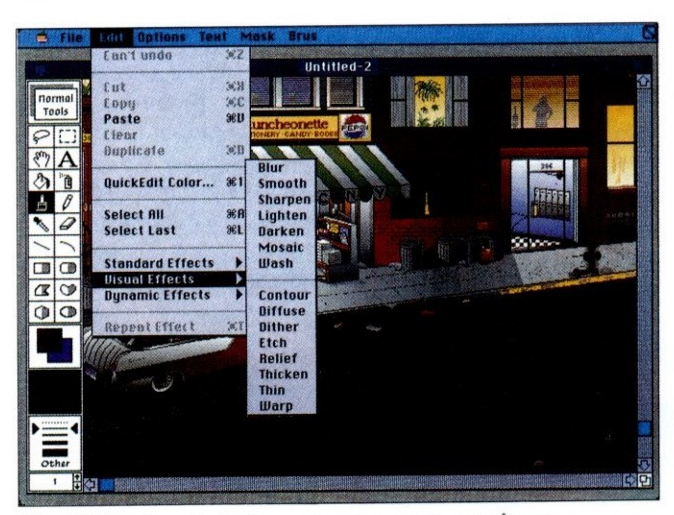
points de construction (*Spline*) ou tangeants (Béziers), sont un réel bonheur pour celui qui a du mal à maîtriser sa souris. Une valeur fractale peut être assignée au tracé des droites de manière à leur donner de façon aléatoire un aspect plus ou moins accidenté.

Les effets applicables aux sélections de zones se sont considérablement améliorés en quantité, mais aussi en vitesse d'exécution, ce qui constituait un des points noirs de Pixel Paint 1. On remarque tout de suite la présence d'un nouveau menu, le menu *masque* qui permet, avec le lasso, de protéger ou d'inverser les zones sélectionnées. Sans avoir la puissance de certains de ses confrères, la fonction *mask* est d'une simplicité lumineuse. Chose rare qui mérite d'être signalée, on peut ajouter une nouvelle sélection à une zone déjà présélectionnée en maintenant enfoncée la touche majuscule à la manière de *Digital Darkroom* ou de *PhotoMac*.

La liste des effets applicables aux sélections de zone est longue : effets standards (ex : tracés de contours), visuels (éclaircissements, assombrissement, flou, effet de mosaïque, relief, diffusion, pseudo mapping...), dynamiques (rotation, déformations, perspectives, étirement...). Il est également possible d'annuler instantanément toute fonction engagée en appuyant sur la touche escape.

Une pâte riche

Pixels Paint II est un des logiciels les plus riches dans son approche du monde de la couleur. Vous pouvez définir vos couleurs soit dans le système Rouge, Vert, Bleu propre à la vidéo, soit par les quatres couleurs primaires (Cyan, Magenta, Jaune et Noir), soit par système HLS (teinte, saturation, et luminosité) ou encore avec le système Pantone (couleurs obtenues en mélangeant directement les encres de base et non pas par combinaisons de tramés de couleur primaire comme en système quadri). Un nuancier Pantone complet est d'ailleurs livré avec le logiciel. Ce système est plus particulièrement destiné aux travaux faits en quatre ou cinq couleurs. Au delà, pour des raisons de coûts dues à chaque passage couleur supplémentaire en machine, il est possible de faire transcrire automatiquement par valeur approximative les Pantone en équivalence quadri. Vous pouvez même dans ce cas garder certaines valeurs en Pantone pour les mixer au moment de la sortie de vos films sur photocomposeuse avec les couleurs quadri : par exemple une cinquième couleur gris Pantone, encre dorée, argentée, ou encore vernis. Le choix des couleurs peut encore s'opérer par couleurs complémentaires variables.



Des effets oui, mais de façon simple par pop-up menus.

Pixel Paint propose également un grand nombre de fonctions pour créer et arranger vos palettes en dehors de celles déjà offertes par le programme : foncer une couleur ou une sélection de couleurs, les éclaircir, créer un dégradé, les rendre plus chaudes ou plus froides, ou même les classer dans la palette par teinte, saturation ou luminosité. Trois couleurs repères sont définissables par palette : la couleur de début de dégradé (qui est aussi la couleur utilisée en mode normal), la couleur de fin de dégradé, et la couleur de fond. A noter que lors du chargement d'une image possédant une palette de couleur différente de celle de l'image présente à l'écran, PixelPaint II s'occupera de réassigner automatiquement les couleurs en choisissant les valeurs les plus voisines grâce à des algorithmes spéciaux.

Livré avec PixelPaint, *PixelScan* permet de piloter un scanner Sharp couleur ou Howtek et de paramétrer totalement vos digitalisations.

La peinture professionnelle

PixelPaint version II devait s'appeler à l'origine *Pixel Paint Professional*. Ce nom sera sans doute réservé à la future version 32 bits. Néanmoins dans cette version II, bon nombres de défauts de la version 1 ont étés gommés : vitesse, effets, masques, gestion des couleurs, sélecteur de couleur, possibilité de travailler par macro-commandes et menus "pop-up"...

La force de PixelPaint est d'avoir su monter en puissance sans perdre en simplicité. Avec la disparition prochaine de MacPaint qui sera intégré à MacDraw, PixelPaint mérite amplement le titre de MacPaint III.

C.L.

Service lecteurs R 17 (page 58)

Ron Cobb : du rotring au pixel



Dessin réalisé en 1966 pour le Los Angeles Free Press.

Ron Cobb, âgé de 51 ans, est célèbre pour ses dessins politiques et anti-technologiques des années 60-70. Aujourd'hui il travaille pour les films de science-fiction d'Hollywood (Stars Wars, Conan...), réalisant des simulations sur ordinateur Cray. Equipé en Macintosh, il dessine des vaisseaux spatiaux sur Pro3D et des planètes sur PixelPaint. S'il est toujours critique envers certains aspects du progrès technologique, il est plus optimiste pour l'ordinateur.

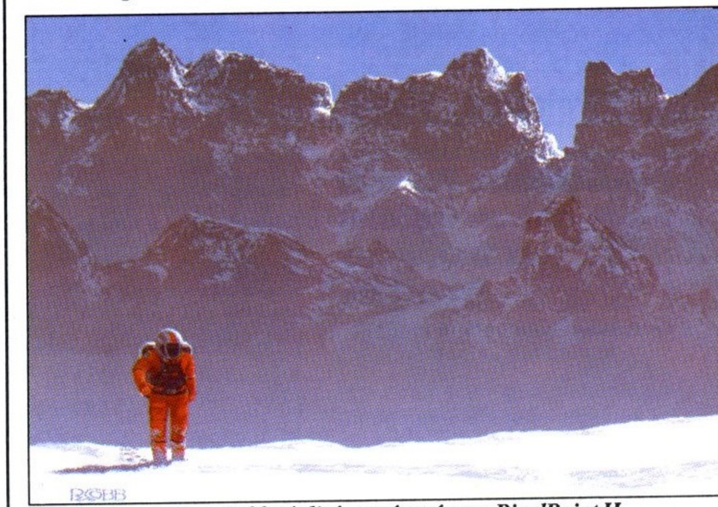


Illustration de Ron Cobb réalisée et séparée sur PixelPaint II.

Graphist Paint II : la palette multi-média



Peinture, vidéo, retouche, Graphist Paint II est un logiciel aux multiples facettes.

Contrairement à ce que peut faire croire son nom, ce logiciel est bien de chez nous. Conçu et édité en France par la société Adone, Graphist Paint II affiche des prétentions internationales. Une performance d'autant plus remarquable que ce logiciel est l'œuvre de deux personnes seulement, Serge Rostand et Eric Wengler.

Premier avantage découlant de cette origine, la documentation et les menus de Graphist Paint II sont en français (c'est d'ailleurs le seul logiciel de ce dossier à posséder un manuel dans notre langue). Un point positif, d'autant plus que ce logiciel puissant peut parfois présenter une certaine complexité.

Confirmation du caractère international de Graphist Paint II, la plupart des standards graphiques sont présents : vous pouvez importer les formats Paint, Pict, Pict 2 (avec ou sans la *clut*, la palette de couleurs assignée au fichier), Tiff, et, moyennant un Mac équipé de 5 mégas de Ram, le format PixelPaint. Même richesse à l'export, vous pouvez indifféremment sauver en format standard Pict, Tiff plus spécialement réservé aux images en niveau de gris, EPSF, ou PostScript CMYK pour la QMS Colorscript par exemple.

Le stencil, un bon plan pour dessiner

La sélection des 4 films quadri est possible directement à partir de Graphist Paint II, qui simule même la représentation de chaque sélection primaire à l'écran. La sauvegarde au fichier Pict autorise, chose rare, l'incorporation des éléments couleur par couleur dans XPress. Notons au passage qu'il est possible de choisir la sauvegarde de n'importe quelle partie de votre dessin.

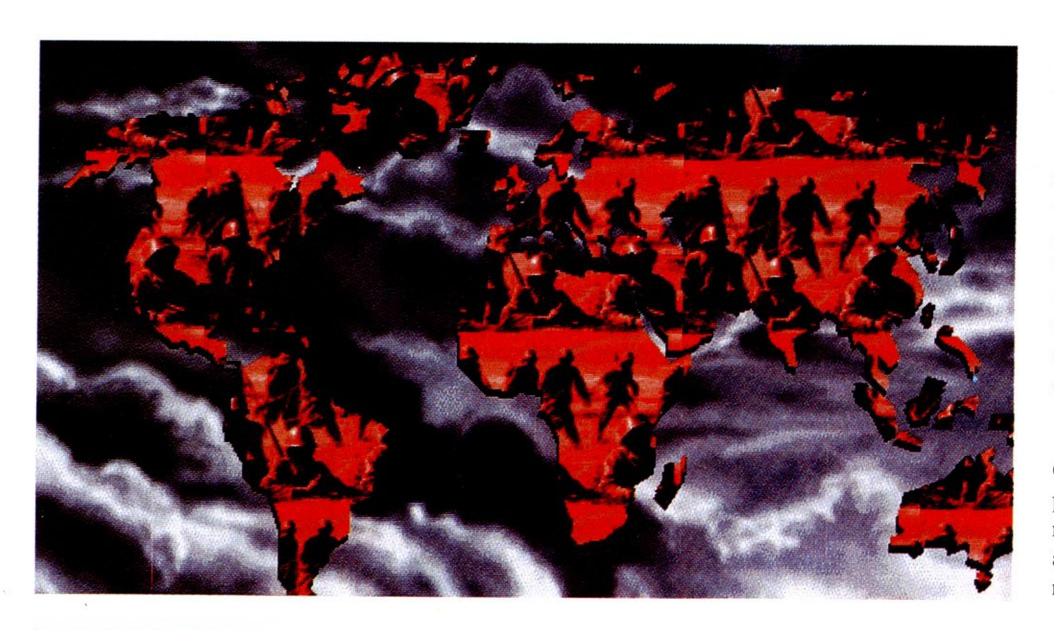
En ce qui concerne les formats de sortie, nous avons le choix entre les formats A4 et A3 à la française ou à l'italienne, letter, legal et tabloïd qui sont des formats plus américains et les formats vidéo Pal (format utilisé par les régies TV européennes) et le format NTSC américain. Le format maximum définissable est de 1024 par 1024 pixels, ce qui constitue déjà un format difficile à manipuler avec la technologie actuellement disponible.

Le choix d'un format libre est malheureusement impossible et toute validation de changement de format oblige à quitter l'application et à y revenir.

GraphistPaint a également un caractère fortement orienté vidéo : la version 1.5 est prévue pour fonctionner conjointement avec la carte *QuickCapture* de la société DataTranslation. L'image numérisée peut être considérée comme n'importe quelle image créée ou importée, et de ce fait subir les mêmes manipulations.

On peut également piloter directement le scanner Apple (à utiliser avec les possibilités de coloriage des images noir et blanc) et le scanner couleur Sharp (avec pour ce dernier l'optimisation des couleurs en fonction des documents et la réorganisation automatique de la palette).

La principale particularité de Graphist Paint II est d'offrir 2 plans de dessin superposés et simultanés. Le deuxième plan est appelé le stencil et la présence du menu déroulant qui lui est dédié



Les possibilités d'incrustation de GraphistPaint facilitent l'incorporation et le montage d'images multiples. (Le cauchemar du peuple chinois).

montre son importance dans la philosophie de Graphist Paint II. Tout fichier peut être chargé soit dans le premier plan appelé document, soit directement dans le stencil. Il est possible à tout moment de voir par transparence le contenu du stencil. Avec les possibilités conjointes d'incrustations par sélection de zone ou par couleur, le montage d'images complexes est très simple.

Par exemple, avec la commande *Incrustation*, en ayant sélectionné au préalable l'outil pinceau, vous peignez sur votre document avec le contenu du stencil. Avec la fonction *Incruster dans couleur*, le contenu du stencil est imbriqué dans la ou les couleurs sélectionnées de votre document et ceci dans le mode graphique choisi. De même la commande *Incruster couleur* permet d'imbriquer cette fois la sélection couleur du stencil dans le document.

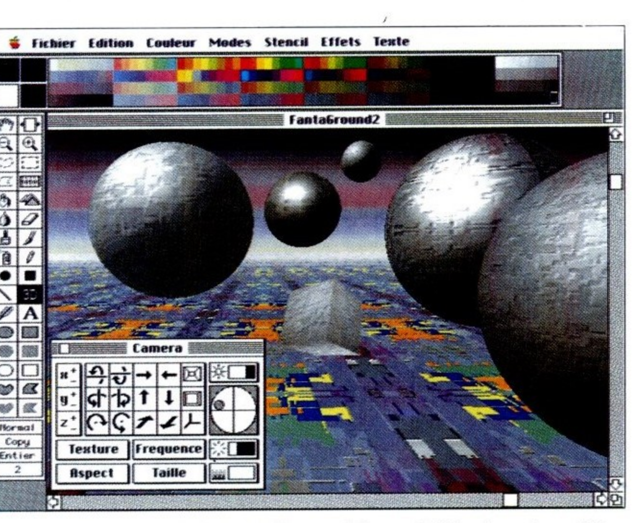
De par ses possibilités très puissantes le plan stencil arrive à pallier en partie l'absence des fonctions de masques, de même que les deux plans disponibles en permanence (document et stencil) font oublier l'impossibilité d'ouvrir plus d'une fenêtre à la fois. Cependant il faut savoir qu'avec les logiciels permettant l'ouverture simultanée de plusieurs documents on se heurte très vite aux problèmes de mémoire.

Une autre utilisation intéressante du stencil est de pouvoir sauvegarder des étapes intermédiaires de vos travaux ou encore de vous en servir comme calque, par exemple pour tracer des lignes de perspective.

Quatre types de brosses sont disponibles : le pinceau normal, dont la taille peut varier de 1 à 128 pixels avec neuf formes prédéfinies, le pinceau anti-aliasé (suppression des marches d'escalier) à la transparence réglable, la polyBrosse, composée d'un ou de plusieurs segments éditables, et enfin la pixelBrosse, définie par les outils de sélection de zones pouvant ainsi prendre n'importe quelle forme, couleur et taille.

La goutte d'eau donne un effet de flou et de lissage. Cette fonction est présente aussi avec la fonction *Lisser* dans le menu *Effet*, mais la goutte d'eau permet d'agir avec précision sur certaines zones. Le thermomètre sert à sélectionner une couleur présente dans l'image.

Autre particularité de Graphist Paint, l'utilisation des 4 modes logiques du Macintosh : Copy, Or, Xor, Bic, et leurs inverses.



Graphist Paint est riche en effets spéciaux. Ici les fonctions 3D.

Ces modes sont surtout utiles pour la superposition d'images monochromes, car il est très difficile d'en prévoir les effets sur des portions multicolores.

A ces 8 modes viennent s'ajouter 4 modes arithmétiques qui effectuent des calculs sur les composantes rouge, verte, bleue des signaux vidéo et qui sont directement exploitables : par exemple, le mode *transparent* mélange les signaux, ce qui donne des effets remarquables et le mode *blanc transparent* permet de détourer un objet sur fond blanc.

Donc, une exceptionnelle richesse dans les modes graphiques qu'il ne sera pas aisé de maîtriser au départ.

Pour la gestion des couleurs, on peut les éditer en mode HLS (teinte, luminosité et saturation) ou RVB. Les options *Dégrader* et *Lisser* permettent de créer des nuances de dégradés ou d'adoucir la différence de valeur des teintes sélectionnées. 14 palettes de couleurs sont préprogrammées. Pouvoir sélectionner directement différentes couleurs non contiguës offrirait un confort largement supérieur dans le domaine des incrustations et des effets spéciaux.

Si vous recherchez les effets spéciaux, nul doute que Graphist Paint saura aller bien au-delà de vos espérances. De par la richesse de ses modes graphiques, combinés avec l'étendue des possibilités dont certaines sont de plus paramétrables, Graphist Paint dans ce domaine se place sur la plus haute marche.

Trois grandes familles d'effets sont présentes : tout d'abord les effets visuels qui jouent sur le rendu de la sélection, donnant des effets de silhouette, de flou, de contraste, de diffusion, d'ombré permettant d'obtenir des fonds au relief accrocheur. L'option *Custom* permet en outre d'appliquer vos propres filtres ou d'accéder à des routines externes génératrices d'effets spéciaux supplémentaires.

La gamme des effets dynamiques est encore plus riche. Outre les effets de symétrie, de rotation, de déformation et de distorsion, Graphist Paint possède trois fonctions assez particulières : la déformation d'objets à partir de courbes de Bézier, le *mapping* sur une grille et la *sphérisation*. La qualité des effets est toujours très bonne et l'on se surprend même parfois à oublier que l'on est en mode 8 bits.

Enfin, les effets sur couleurs permettent de régler les incrustations ou de réaliser comme au début du siècle des cartes postales couleur en coloriant des images noir et blanc. Les commandes *compresser* ou *étendre* les couleurs permettent de régler l'étendue de la palette et de mélanger plusieurs images aux palettes différentes.

GraphistPaint II est un logiciel à vocations multiples. Sa puissance, ses possibilités vidéo, son plan stencil qui à lui seul vaut le détour, ses 8 modes graphiques et son exceptionnelle richesse en effets spéciaux ne le confinent pas à une simple utilisation en tant que logiciel de peinture. On le retrouve d'ailleurs dans des studios vidéo célèbres et ses fonctions de retouche sont un bon complément des fonctions de peinture. Les reproches qu'on peut lui faire restent au plan de la forme : une certaine austérité de l'interface et de la documentation ainsi qu'une complexité qui gagnerait à être simplifiée au niveau de l'interface et structurée en plusieurs niveaux : un premier niveau simple (pour penser aux débutants) avec des options pour accéder aux niveaux plus élevés.

Avec Graphist Paint II vous aurez l'assurance d'être sur la même lancée que le Macintosh : la voie multimédia.

C.L.

Service lecteurs R18 (page 58)

Graphist Paint 1.5 : la conquête de l'espace

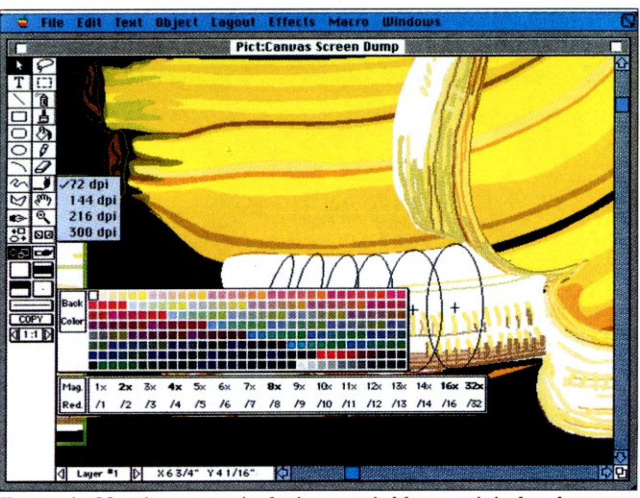
Annoncée pour fin Juin, la version 1.5 offre comme principale nouveauté un module de dessin 3D/2D sans concurrent. Eclairage, textures et mapping, point de fuite, déformations, le monde de la 3D/2D s'ouvre à vous. Une fois la fonction validée, l'objet n'est plus éditable et passe en 2D. Autre nouveauté qui comble un des principaux défauts, la gestion et le classement des couleurs par teinte, luminosité ou saturation…



Canvas II : Super MacDraw



Fromage et dessert, c'est ce que nous offre Canvas qui mélange Bit-map et vectoriel.



Zoom à 32 niveaux, résolution variable : voici des bananes électroniques de haute précision.

Loin de s'opposer, ces deux modes se complètent. D'où l'apparition de logiciels, comme Canvas, qui permettent de disposer, sur un même plan, de la finesse du vectoriel alliée aux nuances du bit-map. Nous ne reviendrons pas sur les fonctionnalités de base de Canvas, déjà étudiées dans Icônes n° 14. Attachons nous plutôt aux spécificités de cette version II.

La peinture objet

Si certains se réclament de MacPaint, Canvas II est quant à lui le digne héritier de MacDraw II, tant au niveau de l'interface que dans sa philosophie.

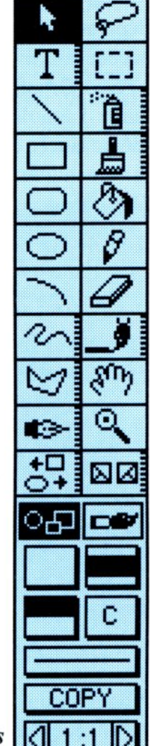
Le principe de base est la création d'une zone bit-map avant de dessiner. On peut lui assigner une résolution variable de 72 à 2540 dpi. En cours de travail, la résolution est modifiable : un pavé de résolution 72 dpi peut passer à 300 dpi, soit en gardant les mêmes proportions pour l'objet avec 300 points disponibles au pouce, soit l'objet est réduit dans un facteur 4 et passe également à 300 points au pouce (300/72=4,2). Tout tracé peut ainsi être modifié en résolution.

Complément direct, le zoom grossissant ou réduisant 32 fois permettra d'éditer facilement les hautes résolutions. Autre principe de base fondamental, chaque bloc bit-map ne peut contenir que deux couleurs : une pour le fond et une pour les tracés, et ceci parmi 256 couleurs pour chacune des deux. Fort heureusement, la possibilité de créer des blocs à l'infini vient pallier à cette restriction. Si cette méthode parait déroutante, elle autorise cependant la création de documents avec une infinité de couleurs, car chaque bloc conserve une mémoire dynamique des couleurs. Canvas II oblige donc à penser peinture d'une manière différente puisque chaque bloc étant limité à 2 couleurs, toute nouvelle adjonction de couleur se fera grâce à un bloc supplémentaire. On retrouve là une philosophie proche des systèmes vectoriels avec le concept d'objet.

Le système de blocs pouvant devenir très vite assez lourd, une zone de dialogue permet de les organiser sur différents plans numérotés, à la manière d'un bloc de feuilles de calque posées les unes sur les autres. Le nombre de plan est théoriquement illimité (lié à votre mémoire vive), et chaque objet peut passer facilement d'un plan supérieur à un plan inférieur ou sur un tout autre plan.

Cette façon particulière de procéder sera plus appropriée pour certaines techniques de dessin : par exemple les effets de mélange, de goutte d'eau ne sont pas possibles dans Canvas puisque l'on raisonne par bloc de deux couleurs. C'est d'ailleurs une des principales limites du concept, puisqu'en mode bit map, si les outils sont suffisants en nombre et qualité, les effets couleurs ou dynamiques applicables aux outils et aux sélections de zone sont quasiment inexistants, rotation, perspective et déformations mises à part. En revanche, Canvas II apporte une précision extraordinaire et une souplesse totale puisque chaque bloc peut être édité en permanence en couleur, résolution, niveaux...

Canvas offre l'importation directe d'images au format Pict 2. Seule limitation, l'image ne peut être éditée mais est considérée comme bloc. On peut ainsi utiliser des images couleur au



Des outils pointus.

format Pict2 créées avec d'autres logiciels que Canvas II.

Pour gérer la couleur, Canvas offre 4 grands systèmes : HLS, RVB, CYMK et YIQ. On aimerait au passage que le réglage des couleurs en mode CMYK (cyan, jaune, magenta, noir) se fasse par pourcentage comme dans les systèmes classiques. Pour obtenir un dégradé dans Canvas II, on utilise une méthode typiquement vectorielle : on définit un objet avec une couleur de départ, puis on le duplique en choisissant son nombre de couleurs et le pourcentage d'agrandissement ou de réduction obtenu à l'arrivée. Canvas possède une banque de palettes définissables et les couleurs peuvent être modifiées par groupe : dégradés, éclaircissement, assombrissement...

En dehors du domaine bit-map couleur, signalons que Canvas II possède maintenant la faculté de pouvoir dessiner avec des courbes de Bézier, de convertir des objets dans différents types, le calcul automatique de surfaces, un mode de tracé vectoriel automatique (autotrace)... L'interface est toujours aussi claire et intuitive.



Ecorché réalisé sur Canvas, bien adapté au dessin technique.

Canvas II est beaucoup plus sophistiqué dans les fonctions vectorielles que dans le bit-map. C'est plus un logiciel de précision que de nuances. Dans cette optique, s'il est possible de pouvoir sortir sur laser et table traçante, il serait intéressant de disposer également d'un module de sélection couleur et d'une interface photocomposeuse plus conviviale.

L'avantage essentiel de Canvas est d'offrir une mini-solution intégrée (vectoriel, images, textes) pouvant répondre à 80 % des besoins graphiques dans de nombreux cas.

C.L.

Service lecteurs R 19 (page 58)

STATION GRAPHIQUE
Concessionaire Apple®
7, rue Gay Lussac 75 005 PARIS - Tél. 43.25.91.67

STATION GRAPHIQUE

Parce que
le choix d'un matériel n'est
pas toujours chose facile.

Parce que
nous croyons en nos produits

notre équipe de spécialistes
est à votre dispositon

SCAN COULEUR
(SHARP - 256 COULEURS)

SORTIES LASER COULEURS
(QMS - POSTSCRIPT)

UNE NOUVELLE GENERATION DE SERVICES

Service lecteurs P 12 (page 58)

Modern Artist II : tout en nuances



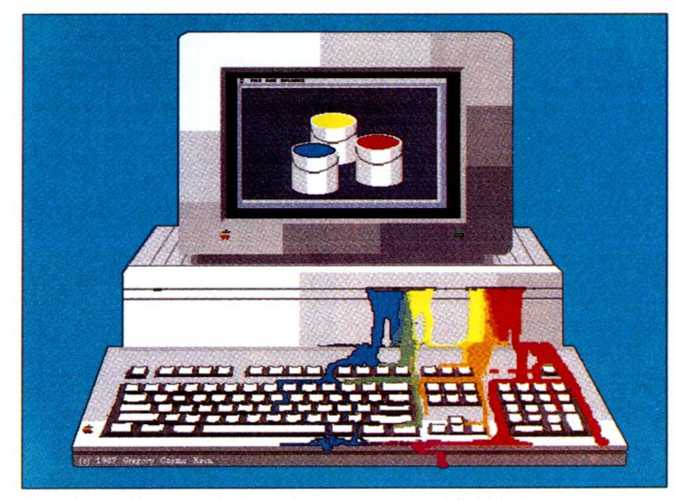
Plus de 5 millions de nuances dit la publicité. Que révèlent les faits?

La documentation témoigne de l'esprit fort didactique de ce logiciel, notamment pour la partie théorique sur les couleurs. L'explication en est très simple : Modern Artist a été développé en milieu universitaire.

Etes-vous Standard ou Expert?

Modern Artist possède deux modes de peinture, standard et expert. Le mode standard utilise la palette définie par Apple. Dans le mode expert, en plus des possibilités de dégradés, vous pouvez définir et utiliser vos propres palettes sauvegardables avec chaque document.

Il faut savoir qu'indépendamment du mode, les palettes ne contiennent qu'un nombre maximum de 92 couleurs. Tout le monde sait que le Macintosh, certes limité à 8 bits, offre tout de même 256 couleurs simultanées. Une question se pose alors : où passent les 164 couleurs restantes ? Elles sont tout simplement réservées à la création de dégradés en mode expert, certes subtils, mais horriblement gourmands en nombre de couleurs (32 par dégradés). En mode expert, Modern Artist vous permet donc de définir quatre fonds dégradés.



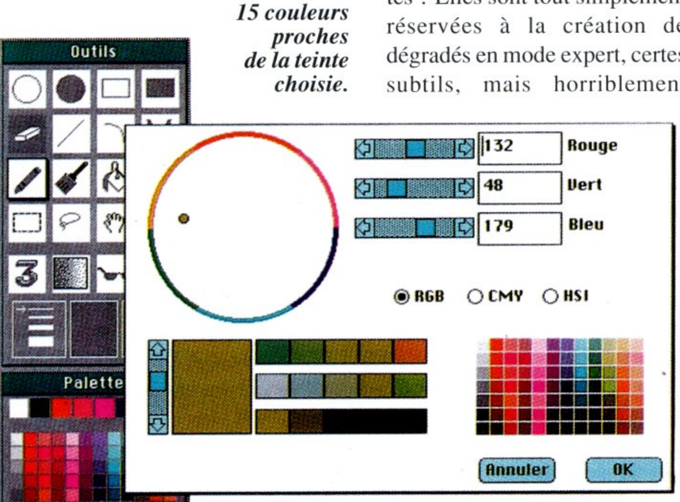
Dessin réalisé sur Modern Artist et imprimé à 200 dpi.

Au niveau des importations et exportations, Modern Artist reconnaît les formats Paint, Pict et EPSF (uniquement bit-map) en entrée et les formats Pict et rPict (Pict 2) en sortie.

De la théorie à la pratique

Modern Artist permet de créer des couleurs par trois systèmes : RVB (vidéo), CYM (cyan, jaune, magenta) et HLS (teinte, luminosité, saturation). Pour les systèmes CYM la zone de dialogue est déroutante. On aimerait disposer d'une échelle de pourcentage allant de 1 à 100 %. Petit détail pratique, Modern Artist vous fournit automatiquement 15 valeurs approximatives de la teinte choisie.

Modern Artist vous donne 15 couleurs proches de la teinte choisie.



Vous vous posez certainement la question de savoir comment fait Modern Artist pour annoncer 4 ou 5 millions de couleurs en mode standard, alors qu'il limite sa palette à 92 couleurs ? L'explication est très simple, Modern Artist fait de la synthèse additive avec de la synthèse additive ! En mélangeant de façon régulière 2 pixels de couleur différente, on obtient l'illusion d'une troisième couleur, de même que le mélange des pixels blancs et noirs donne l'illusion d'un gris sur un écran noir et blanc. Modern Artist va jusqu'à mélanger 4 teintes en même temps pour donner par combinaison des millions de possibilités.

L'illusion des couleurs supplémentaires est plus ou moins bien réussie selon les teintes, et génère parfois à l'écran des effets de granulation, voire de moirage. Autre revers de la médaille, on divise la résolution par 2 ou 4 en utilisant ce procédé.

Modern Artist a, comme tous les autres logiciels de peinture,



des outils spéciaux qui lui sont propres. Tout d'abord les outils 3D, permettant de faire de la fausse 3D tout en restant en 2D. Vous pouvez ainsi très facilement créer des sphères dont la source d'éclairage est paramétrable, ou encore des parallélépipèdes à volume réglable également. Combinée à la douceur des dégradés de Modern Artist, cette fonction est tout à fait adapté au "business graphic", c'est à dire au graphisme d'entreprise : courbes, camemberts, histogrammes, etc. Toujours dans cette optique la fonction lissage de courbe vous sera précieuse. Verrouillez la touche majuscule, tracez votre courbe et déverrouillez la touche… le miracle s'opère, et votre courbe, même si elle présente un caractère un tant soit peu tourmenté, se lisse devant vos yeux. Sur la même base vous pouvez cliquer sur les points par lesquels doit passer votre courbe.

Une des principales faiblesses du programme est de ne pouvoir autoriser tous les effets applicables aux brosses et aux sélections que l'on peut trouver aujourd'hui : par exemple pinceaux pour lisser, déformation sur volumes, outils de masques…, qui, loin d'être des gadgets pour les services marketing, sont des outils complémentaires des fonctions fondamentales de dessin.

Le roi du camembert

Modern Artist trouvera sa place dans l'entreprise ayant des petits besoins en imagerie couleur. Séduite par sa simplicité, elle l'utilisera par exemple pour créer ses camemberts, histogrammes et, en règle générale, pour tous les petits graphismes d'usage courant.

Christophe Lombart
Service lecteurs R 20 (page 58)

Dans le prochain numéro : les imprimantes couleurs.

Photon Paint : de l'Amiga au Mac

Passer d'une machine à une autre n'est jamais une tâche aisée pour un programmeur. Il faut pouvoir saisir en totalité l'esprit du micro-ordinateur, de manière à ce que le logiciel puisse en utiliser pleinement les possibilités. L'arrivée de PhotonPaint, créé à l'origine sur l'Amiga de Commodore, montre une fois de plus la reconnaissance grandissante du Macintosh comme étalon graphique.

Cinq fenêtres à la une

Au chargement du programme, pas moins de cinq fenêtres occupent plus du tiers de l'écran sur le moniteur 13 pouces. Un petit défaut de jeunesse qui ne laisse guère de place pour dessiner. Heureusement on peut déplacer et enlever chacune des fenêtres à l'écran. La première palette nous donne le rappel des options choisies et la position de la souris.

Nous avons ensuite celle des pinceaux et juste en dessous se trouve la palette des outils. Les deux dernières palettes sont celles de la couleur et du choix des trames. PhotonPaint autorise la création de 16 trames simultanées. Rien de bien nouveau donc en provenance du monde Amiga pour les outils. Il manque même la gomme, et l'outil de sélection ne vous autorise pas à déplacer la zone directement avec le curseur. Aucun double clic sur icônes n'est possible, mais fort heureusement les fonctions menus sont très souvent doublées par des raccourcis clavier.

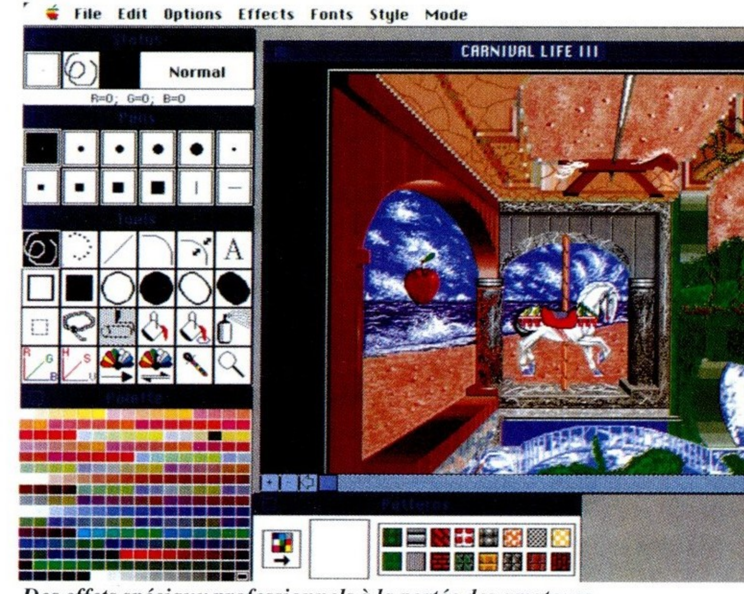
Le choix des couleurs et dégradés peut s'effectuer par système HLS ou RVB. Photon Paint est un logiciel multifenêtres, et l'on se déplace facilement d'une fenêtre à l'autre, de même d'un niveau de zoom à un autre.

La peinture en volume

Autant le dessin des fenêtres outils nous laisse un petit goût de logiciel amateur, autant les effets spéciaux proposés nous ramènent dans le domaine professionnel. Photon Paint travaille sous cinq modes : normal, additif, soustractif, mélange et aquarelle. Sur cette base, il est possible d'appliquer des effets aux zones sélectionnées : un des plus spectaculaires est la projection d'une surface sur un volume 3D (cercle, cube, cône...). En complément de cette fonction, la position de la source d'éclairage est paramétrable. Si la perspective est d'un maniement très simple, sa vitesse laisse à désirer, ce qui est le cas de nombreuses fonctions. Avec l'effet mosaïque on obtient une image comportant de gros pixels à la taille réglable. Autre effet insolite, l'option *Twist* tord la sélection sur elle-même. Enfin, par un système HLS, chaque sélection est ajustable en chromie.

PhotonPaint est un programme jeune, avec de grandes qualités au niveau des effets et du système multifenêtre de travail, mais aussi des petits défauts comme une gestion de la couleur limitée, une interface non standard quelque peu envahissante, et l'absence d'un module pour les sélections couleur. Ceci posé, son prix fait pardonner bien des choses. Il peut constituer un système d'entrée pour découvrir les joies du dessin électronique couleur.

C.L.
Service lecteurs R 21 (page 58)



Des effets spéciaux professionnels à la portée des amateurs.



CricketPaint Color : peinture fraîche

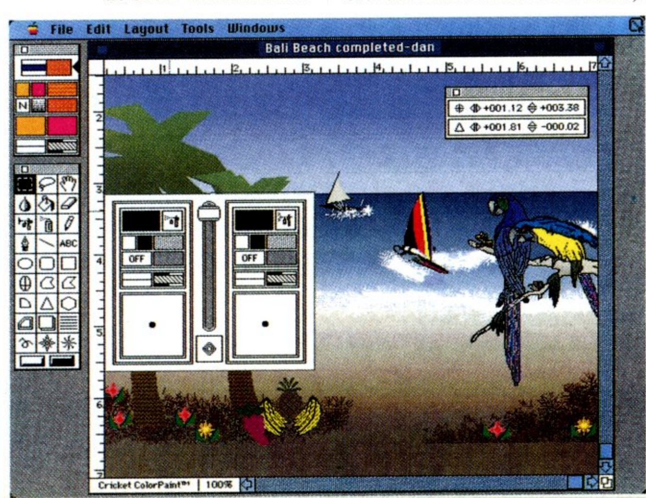


Conception récente, idées neuves, voici de la fraicheur dans la peinture électronique.

Du célèbre CricketDraw en passant par Cricket Graph et Cricket Present, l'étendue de la gamme Cricket couvre la majorité des besoins de l'utilisateur de base. Sous des dehors austères, ces produits regorgent d'ingéniosité et de trouvailles. Tout en gardant l'esprit de famille, CricketPaintColor innove en nous proposant de nombreux outils totalement inédits.

Cricket Paint possède certainement une des meilleures interfaces parmi les logiciels testés ici. Sa conception très récente ne doit pas y être étrangère : menus pop-up, fenêtres de dialogue obtenues par simple double-clic sur les icônes, palettes d'outils et de réglages détachables... contribuent à un réel confort. Au chargement du programme apparait une zone de dialogue permettant de choisir la taille de son document. Une fois le choix effectué, on découvre en-dessous de la barre des menus deux mini-fenêtres. Celle du haut concerne le réglage des outils : choix de la couleur, épaisseur des lignes, motifs de remplissages, dégradés, mode graphiques (4 modes logiques et 5 modes arithmétiques combinables aux outils ou aux sélections).

CricketPaint : le double aéro réglable permet de créer des textures.



Le concept de base est simple : on définit deux couleurs de base qui sont le départ et l'arrivée du dégradé. Ces deux couleurs se mélangent entre elles par système de tramé (*dithering*) pour obtenir l'illusion d'une troisième couleur. Les rappels des réglages et des choix sont très clairs et affichés en permanence.

Dans la fenêtre des outils, la plume permet de tracer des courbes de bézier, éditables jusqu'à ce que l'on clique sur l'objet. D'ailleurs, sans être un logiciel mixant bit-map et vectoriel, CricketColor introduit la notion d'objet avec la fonction *FreshPaint*. Vous créez par exemple un cercle qui restera totalement éditable aux niveaux de l'épaisseur et de la couleur de sa ligne ainsi que du choix de la couleur et du motif de remplissage jusqu'à ce qu'une fois satisfait, vous le validiez de façon définitive par un deuxième clic.

Le choix du type de brosse est également d'une simplicité remarquable : un double-clic sur l'icône et vous avez le choix entre le pinceau, la goutte d'eau, le lissage et la possibilité de «pousser» la couleur située sous votre brosse. Autre nouveauté, le tracé direct de lignes parrallèles (réglables par pas de 45°) sur la totalité de l'écran ou sur une ligne. L'outil de tracé de courbe saura suppléer aux mains malhabiles des débutants. Les deux icônes en forme de rosace nous rappellent le spirographe de notre jeunesse : des effets amusants certes, mais sans utilité réelle.

Plus sérieux, vous pouvez sauver des éléments sous forme d'objets pour constituer par exemple des bibliothèques de symboles ou d'éléments d'une même famille et les rappeller ensuite en cliquant sur le bouton du bas de la deuxième fenêtre.

A noter également le double aéro paramétrable qui projette deux jets différents ! La barre des menus est allégée par les possibilités déjà offertes en cliquant directement sur les icônes. Cependant, l'absence de la fonction *Masque* est l'une des grandes lacunes de ce logiciel.

CriketPaint importe et sauve son propre format et le Pict. On aimerait également trouver le Tiff. En ce qui concerne le choix des systèmes couleur, CricketPaint travaille en RVB et HLS, avec des possibilités de faire des classements. Il n'y a pas de système quadri pour définir les couleurs, et plus grave encore, le module pour la sélection des films est absent, chose étrange pour un programme aussi récent.

Ces deux derniers points, en limitant les possibilités de sortie, réduiront fatalement l'utilisation professionnelle. C'est d'autant plus dommage lorsque l'on pense à la qualité remarquable de l'interface et à l'originalité des outils.

A part ces petites erreurs de jeunesse, si la sortie couleur thermique ou la diapo répond à vos besoins, CricketPaint avec son excellent rapport agrément/qualité/prix a de quoi vous séduire.

C.L. 

Service lecteurs R 22 (page 58)



Des services

• Similis N&B à 300 dpi et 256 niveaux de gris
d'après tirages photo noir et blanc et placement dans vos documents





• Création de diapositives & graphiques d'entreprise
sortie 256 couleurs parmi 16 millions à 4000 lignes



• Création et éxécution de documents, d'illustrations et de logotypes
pour brochures, affichettes, panneaux d'exposition...





IB2 TECHNOLOGIES

• Service fabrication multimédia
photogravure quadri conventionnelle et impression

Des promos

• 15 % de remise en plus du dégressif sur tarif
du 1er juin au 31 juillet pour tous dossiers de plus de 50 pages à traiter dans un délai de 5 jours ouvrables
(soit de 30% à 55% de remise)

• 15 % de remise sur les bons de flashage
sur notre stand au Salon de la PAO
(soit environ 30% sur le prix de base)



• Gratuit, un Thème de logos et d'illustrations
parmi notre bibliothèque exclusive, pour tout abonnement flashage souscrit sur notre stand au Salon de la PAO et durant tout le mois de juin
(valeur 950 FHT)

Des EPSF

Une bibliothèque de logos et d'illustrations de qualité professionnelle

Thèmes :

• Micro-informatique



• Arts graphiques



Kodak



• Outillage - Bricolage





• Drapeaux





• Cartes

• Services Publiques



• Pot pourri...

PostScriptement Vôtre
sur bromures, films, diapos ou épreuves : trait, simili ou quadri de 300 à 2540 Dpi

PRAGMA COMPO

affiliée a réseau
14, Impasse Carnot - 92240 Malakoff - Tél. : 46 57 48 62
à partir du 1/7/89 nouvelle adresse : 24, rue Wurtz 75013 Paris. Tél. : 45 88 33 88

Service lecteurs P 13 (page 58)



L'heure de la séparation



Comment couper les couleurs en quatre.

Si début 88, avec l'apparition de PixelPaint et de Modern Artist, il était enfin possible de créer des images avec un logiciel de peinture couleur, paradoxalement leur reproduction posait quelques problèmes, faute d'adéquation entre les logiciels et les périphériques de sortie existants.

Aujourd'hui les connexions sont fort nombreuses et trois solutions majeures sont envisageables. La sortie sur imprimante thermique couleur en format Pict ou EPSF (citons la Tektronix, la QMS Colorscript et la Schlumberger) offre une qualité acceptable pour un contrôle ou une présentation de projet. La sortie diapositive (avec des résolutions pouvant atteindre 4000 x 4000 points en fonction du logiciel mais surtout de la mémoire) est une solution réservée aux diaporamas ou à la sélection par photogravure traditionnelle. Enfin la sélection couleur obtenue par la sortie des 4 films quadri primaires sur photocomposeuse : Jaune, Cyan, Magenta et Noir correspondant à la synthèse soustractive, procédé utilisé par l'offset, la sérigraphie et l'héliographie…

Tout logiciel de peinture qui se respecte aujourd'hui comporte un sélecteur intégré ou non. L'intérêt de ce genre d'outil est de pouvoir fournir directement les 4 films. Le logiciel de sélection part d'un format Pict2 en général et envoie 4 fichiers PostScript (sauf cas particuliers) correspondants aux 4 couleurs primaires sur la photocomposeuse. L'avantage de la norme PostScript est de permettre la portabilité, car la plupart des grands de la photocomposition ont désormais une machine compatible Postscript dans leur gamme. L'inconvénient est que les fichiers sont souvent assez longs à imprimer. De ce fait, le temps d'immobilisation d'une Lynotype étant de l'argent, cette séparation n'est pas, pour l'instant, plus économique qu'une photogravure traditionnelle.



Un sélecteur à plusieurs vitesses

La sélection de films est en principe réservée à des personnes connaissant les techniques classiques. Notre propos étant ici de maîtriser la technique pour être plus créatif, voyons le processus d'une sélection type. On choisit la linéature du document (à ne pas confondre avec la résolution) qui correspond au nombre de points au pouce formés par les points élémentaires de l'imprimante et recréant les demi-tons. Sur une laser, à cause de la faible résolution (300 dpi) on travaillera en trame 60, sur une photocomposeuse on pourra passer à 133 de linéature (résolution de 1270 à 2540 dpi). Il faut savoir que les quotidiens sont imprimés en général en linéature 85, les magazines et les prospectus en 133, et la publicité de prestige en 150 voire très exceptionnellement en linéature 200. Si vous tirez une affiche de votre dessin, une linéature 150 ou 200 est recommandée.

Vous choisissez ensuite le pourcentage d'agrandissement ou de réduction de votre document. A 72 dpi, la résolution de l'écran est celle de votre document si vous l'avez créé directement à l'écran. Les phénomènes de marche d'escalier dus à la grosseur du point de base sont sensibles. Mais le style pixel peut être aussi une voie graphique intéressante. Vous pouvez toujours créer votre document sur un plus grand format pour le réduire ensuite au niveau de l'impression.

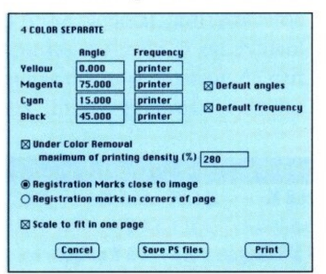
Vient ensuite le réglage de l'angle de trame. Sauf cas exception-



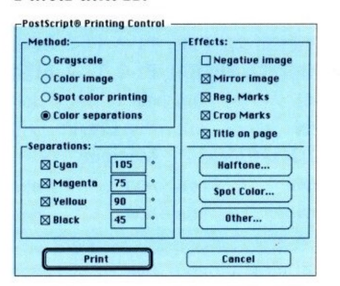
CMYK comme Cyan, Magenta, Yellow, Black.

Dessin du compte-fils réalisé par le studio G2J sur CricketDraw.

nel, fiez-vous aux réglages de bases déjà paramétrés dans les logiciels. Pour éviter les phénomènes de moirage, chaque couleur est imprimée suivant un angle de trame précis. On passe la couleur la plus foncée, le noir à 45° qui est l'inclinaison qui se voit le moins



Ci-dessus, le séparateur de Studio 8. En-dessous, celui de PixelPaint II.



à l'œil. Le jaune est à 90° car c'est l'astuce inverse qui est utilisée : on associe un angle de trame visible (90°) à la plus pâle des 4 couleurs. Enfin le rouge est décalé de 15° à gauche par rapport au jaune (75°) et le bleu de 15° à droite (105°). Sur ces bases de réglage, les phénomènes de moirage (visibles surtout dans les couleurs foncées) sont actuellement liés aux limitations techniques des photocomposeuses qui sont en passe d'être dépassées, notamment avec la nouvelle Linotronic 300 Q.

Une technique d'avenir

L'imprimé a encore de beaux jours devant lui. Dans cette perspective, les sélecteurs de films des logiciels peinture présentent l'immense avantage de pouvoir sortir directement ses films au bon format. Seuls GraphistPaint, LaserPaint Color II, Modern Artist, PixelPaint II et Studio 8 possèdent un sélecteur. Dans GraphistPaint, il est possible d'afficher à l'écran une approximation de la sélection. D'autre part la sauvegarde de 4 fichiers Pict importés ensuite couleur par couleur permet d'intégrer vos documents dans Xpress. PixelPaint II et LaserPaint Color II peuvent sortir les couleurs Pantone à l'aplat ou, si elles sont trop nombreuses, les repasser en système quadri. Toujours dans PixelPaint II et également dans Modern Artist II et Studio 8, le retrait sous couleur (pour faciliter l'impression et le séchage) et le remplacement des gris (pour un meilleur contrôle de ces derniers), sont des options pour graphistes avertis. Citons encore le choix du type de point de trame dans LaserPaint Color II ou les options de flou et de durcissement présents dans Modern Artist II.

Le niveau général est très professionnel. Et dans un proche avenir, avec les systèmes 24 bits, la frontière entre logiciels de peinture et de photogravure sera vraiment très floue.

C.L.

GOUTEZ L'ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA.

SCANN AGFA 600 dpi
LINOTRONIC 300
SCANN couleur SHARP
Imprimante couleur TEKTRONIX
Shooting sur SLIDE WRITER
Sortie VIDEO
BARNEYSCAN
Etc.

Donnez à votre communication visuelle de nouvelles dimensions:
- Digitalisations couleurs et noir et blanc.
- Sorties couleurs sur papier ou slide.
- Flashage sur Linotronic 300.

Des outils sophistiqués au service du talent créatif, DR 23, tout devient possible.

DR 23 création graphique
29, rue Hippolyte Maindron
75014 Paris
Tél.: 40.44.89.90
Fax : 40.44.88.92

Demandez notre disquette de documentation

Service lecteurs P 14 (page 58)

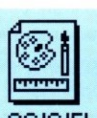
La jungle des formats

■ Tout néophyte croyant fermement à la légendaire simplicité de l'ordinateur à la souris pourra légitimement être déçu en découvrant les nombreux formats graphiques. Dans la pratique, il est très simple de s'y retrouver en suivant tout simplement l'histoire du Macintosh.

Au commencement était le format Paint, le format de sauvegarde du légendaire *MacPaint* travaillant uniquement en noir et blanc à 72 ppi. Avec l'arrivée de *MacDraw*, le besoin d'un format plus évolué s'est rapidement fait sentir. Le format Pict est alors devenu un standard. Le passage du Mac à la couleur nous a donné ensuite Pict 2. Entre temps les scanners avaient fait leur apparition. Aldus, le créateur de *PageMaker* créa alors un format de sauvegarde appelé Tiff (pour les images trait et demi-tons) adapté à ces nouveaux périphériques. Ce format devint rapidement la norme. Signalons enfin le format EPSF (avec la naissance du langage PostScript), mélange d'un fichier PostScript et d'un fichier Pict (pour la représentation de l'image à l'écran). Ce format facilite l'importation, l'exportation et l'impression de fichiers PostScript.

On voit donc que tous ces formats ont été intimement liés à l'évolution de la technologie et qu'ils sont plus complémentaires que concurrents. Pict et Tiff par exemple ont encore récemment évolué avec le passage de Quickdraw (les routines graphiques du Mac) à 32 bits permettant l'affichage de 16 millions de couleurs. Il faudra donc désormais compter avec Pict 24 et Tiff 24 qui sont appelés à jouer un grand rôle dans les normes graphiques de demain.

Sachez également que Pict et Tiff sont des formats à résolution variable allant de 72 points par pouce par exemple sur l'écran et de 300 à 3 000 points par pouce pour un format provenant d'un scanner. Attention donc si par exemple vous ouvrez dans un logiciel de dessin bitmap une image scannée à 300 dpi. Comme l'écran ne peut afficher qu'en moyenne une résolution de 72 dpi, l'image sera environ 4 fois plus grande à l'écran que sa taille imprimée (300/72 = 4,1).


LOGICIEL


PAINT

PICT


EPSF


TIFF

Outre un enregistrement sous son propre format, un logiciel peut aussi sauver un document sous des formats standards pour placement ultérieur dans un autre logiciel.

Faites votre choix



Si l'Art est difficile, que dire du choix ?

	Canvas	CricketPaint	Graphist Paint	LaserPaint II
Taille	578 K	338 K	268 K	665 K
Version	2.0	1.0	1.5	1.9
Mémoire recommandée	2 à 4 mégas	2 à 4 mégas	4 à 8 mégas	4 à 8 mégas
Documentation	Française	Anglaise	Française	Anglaise*
Simplicité de l'interface	****	***	**	**
Qualité de la préhension (1)	**	**	**	*
DOCUMENTS				
Importation (2)	P1-2, T1	P1-2	PI-2, T1-2, EPSF	P1-2, T1-2, EPSF
Exportation (3)	P2, T1	P2	P2, T1-2, EPSF	P1-2, T1-2, EPSF
Grille	oui	oui	oui	oui
Unité de mesure (4)	Pix,Cm, Points	Pix, Cm, Pt	Pix	Pix, Cm, Pt
Format maximal	Mémoire	1024x1024	1024x1024	Mémoire
Multi-fenêtres	oui	oui	non	non
Agrandis./réduction par %	oui	non	oui	non
ENTREES				
Connexion scanner directe	non	non	oui	oui
Connexion vidéo directe	non	non	oui (+ carte)	non
OUTILS				
Nbre d'effets sur pinceaux	0	4	16	0
Nbre effets aérographe	0	illimités	0	2
Lissagé de courbes auto.	ou (vectoriel)	oui	non	oui (vectoriel)
Courbes de bézier	oui (vectoriel)	oui (bit-map)	non	oui (vectoriel)
Bibliothèque d'objets	oui	oui	non	non
Zoom (% d'agrandissement)	± 32 x	± 16 x	± 32 x	± 8 x
SELECTION / MASQUES				
Multi-sélection : touche Maj.	non	non	oui	non
Masques sur sélection	non	non	oui (stencil)	oui
Masques sur couleur	non	non	oui (stencil)	oui
Nombres de plans	illimité	1	2	2
EFFETS PRINCIPAUX				
Eclaircir/Foncer	non	oui	oui	oui
Effet transparence	non	oui	oui	oui
Lissage	non	oui	oui	non
Eclairage	non	non	oui	non
Perspective	pseudo	pseudo	oui	pseudo
Effets textures	non	oui	oui	non
Possibilités 3D	non	pseudo	oui	non
Plan Postscript pour textes	oui(limité)	non	non	oui
Possibilité vectorielles	oui	pseudo	non	oui
COULEURS				
Nbre de couleurs disponibles	256/16 millions	256	256	256/16 Millions
Systèmes couleur (5)	RVB, HLS, Q	RVB, HLS	RVB, HLS	RVB, HLS, Q, P
Balance couleur réglable	non	non	non	oui
Bibliothéques de palettes	oui	oui	oui	oui
Options réglages	oui	oui	oui	oui
ACCESSOIRES	Canvas DA	non	non	non
SORTIES				
Séparation quadri	non	non	oui	oui
PRIX HT (environ)	3 500 F	?	5 000 F	7 000 F
DISTRIBUTEUR	Addoc	Alpha Systèmes	Adone	Mégatek



(1) temps de réponse et agrément du logiciel
* = documentation française en cours
(2) - (3) P1= Paint, P2 = Pict 2, T1 = Tiff Gray, T2 = Tiff couleur
(4) Pix = Pixel.
Les pouces sont sous-entendus avec les points
(5) Nous retrouvons les systèmes de base :
RVB = rouge,vert, bleu
HLS = tonalié, saturation, intensité
Q = CMYK :
cyan, magenta, jaune et noir
P = Pantone.

■ Un an auparavant, le choix aurait été facile car il n'existait que deux logiciels de peinture. Aujourd'hui nous en sommes à la seconde génération avec une offre de huit produits.

Tout d'abord une remarque d'ordre général, qui concerne tout les logiciels. Il est évident que le micro-ordinateur, de part ses limites propres, bride les performances des programmes qui lui sont destinés. Si QuickDraw 32 bits va nous donner plus de couleur, d'autres problèmes subsistent. Il y a d'abord la souris qui ne représente pas l'outil idéal pour traduire le mouvement de la main. Des solutions à base de tablette avec stylet répondant à la pression de la main seraient un grand pas en avant. Puis se pose le problème du temps de réponse de la machine. Par exemple, plus votre pinceau est complexe, plus le tracé est lent à l'écran. Le temps de réaction de la machine freine donc tout tracé spontané. Ce phénomène devrait être atténué avec les futures machines plus rapides.

Le choix peut être guidé par le type d'image recherché et la technique souhaitée. Un des futurs avantages de QuickDraw 32 bits sera d'apporter une évolution facile du mode 8 bits aux modes16, 24 ou 32 bits.

Quand au choix du logiciel, pour l'instant fortement orienté en solution 8 bits, vous pouvez vous reporter au tableau comparatif pour avoir une première approche. De plus, comme chaque logiciel possède son positionnement, cela peut vous aider à choisir selon votre activité et vos besoins. Si l'offre existante ne règle pas tout les cas de figure, elle permet cependant d'aborder certains problèmes d'imagerie couleur de façon professionnelle. Les applications concrètes sont d'ores et déjà là : recherches de couleurs, roughs, illustration de presse, business graphics, titrage vidéo, animation 2D... Dans quelques mois la synthèse et le traitement d'image de qualité professionnelle seront également possibles.

Si l'informatique manque en général de cerveaux, sachez que c'est encore plus vrai pour l'infographie.

A vous de réussir le plus difficile et le plus passionnant des défis apportés par ces nouveaux systèmes, celui de l'imagination.

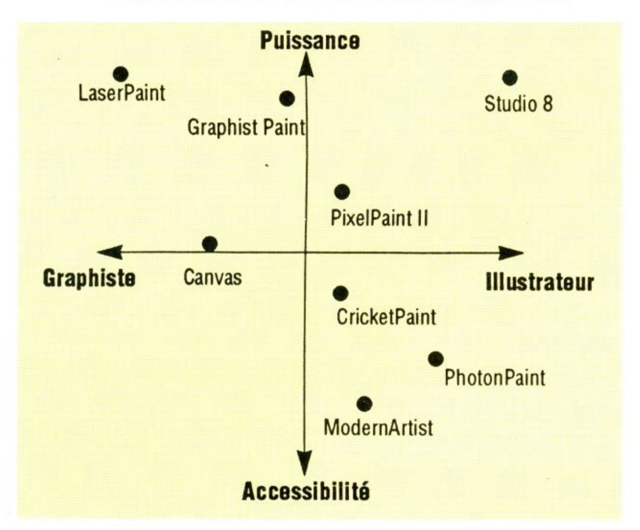
Christophe Lombart

Modern Artist	PixelPaint II	PhotonPaint	Studio 8
259K	763 K	155 K	418 K
1.0	1.0	1.0	1.0
2 à 4 mégas	4 à 8 mégas	2 à 4 mégas	4 à 8 mégas
Anglaise	Anglaise*	Anglaise	Anglaise*
**	****	**	***
**	**	**	**
P-2	P1-2, T1, EPSF	P1-2	P1-2, T1
P2	P1-2, T1-2, EPSF	P2	P2, T1-2
oui	oui	non	oui
Pix	Pix, Cm, Pt	Pix	Pix, Cm, Pt
	1024x1024	720x576	4000x4000
non	non	oui	oui
non	non	oui	non
non	non(util. joint)	non	non
non	non	non	non
3	17	0	13
0	9	0	8
oui	oui	non	non
non	oui (bit-map)	non	oui (bit-map)
non	non	non	non
± 8 x	± 8 x	± 8 x	± 8 x
non	oui	non	non
non	oui	non	oui
non	oui	non	oui
1	1	1	2
foncer uniq	oui	oui	oui
non	oui	non	oui
non	oui	oui	oui
oui	non	oui	non
non	pseudo	pseudo	oui
non	non	non	oui
pseudo	non	pseudo	oui
non	non	non	non
non	non	non	non
128	256	256	256
RVB, HLS	RVB, HLS, Q, P	RVB, HLS	RVB, HLS
non	non	non	non
non	oui	non	oui
oui	oui	non	oui
non	interf. scanner	Version N&B	slider, textures
oui (séparé)	oui	non	oui (séparé)
2 900 F	4 000 F	2 600 F	4 500 F
Top Média	Symbiotic	MacSell	MacSell

Les configurations et les techniques

Voici les domaines de l'image que vous pourrez traiter en fonction de votre configuration :
8 bits : Rough, business graphic, illustration presse...
16 bits : illustration, aquarelle, peinture à l'huile, vidéo
24 bits : photogravure, image de synthèse
32 bits : traitement et manipulation d'images 24 bits.

Le positionnement des logiciels



Vous êtes graphiste (manipulation d'image, mise en page), et vous recherchez des outils pointus ? Choisissez par exemple *LaserPaint*. Si vous êtes illustrateur confirmé, choisissez *Studio 8*. Entre les deux ? Il vous faut *GraphistPaint*. Architecte ou dans un bureau d'études ? Plutôt *Canvas*. Un bon rapport accessibilité/puissance ? Essayez *PixelPaint*. Vous débutez ou vos besoins sont limités ? Comparez *CricketPaint, Modern Artist II* et *Photon Paint*.



L'archivage d'images



Les images s'accumulent vite. Pour les retrouver facilement, il faut les ranger. Voici les utilitaires disponibles.

Presque tous les traitements de texte peuvent sauvegarder des images. Certains dans leur Glossaire comme *Word* 3.01 et 4.0 (qui les conserve et imprime en couleurs), d'autres comme *WriterPlus* dans un fichier destiné à cet usage, avec indexation et table des matières en images miniatures (thumbnails). C'est aussi le cas de l'organiseurs d'idée *More II* qui gère bien la couleur et inclut des bibliothèques de modèles de plans, de styles et de graphiques dont la liste apparaît dans le menu. Mais ces applications ne sont pas vraiment faites pour l'archivage ou la modification de dessins, et sont souvent mal équipées pour la sélection d'une partie de l'image.

La plupart des utilitaires d'archivage d'images sont des accessoires de bureau qui se répartissent en trois classes : les albums, les graphistes, et les planificateurs ou outliners.

Les albums

■ **Scrapbook File**. Trouvaille géniale, l'Album permet le transfert de graphiques ou de textes entre les programmes. Mais il n'a pas évolué depuis les débuts. Les développeurs de Cupertino s'amusent avec des Planisphères et laissent aux indépendants le soin de remédier à l'archaïsme de l'Album. En effet un certain nombre de contraintes freinent son emploi : le fichier doit se trouver obligatoirement dans le dossier système, son nom, ainsi que le format de la fenêtre de l'écran sont invariables. Mais il accepte le texte formatté et jusqu'à 255 images bitmap ou PICT, en donnant les caractéristiques de l'image (MWRT, TEXT PICT…).

■ **PictureBase** (Lire article détaillé dans Icônes N°7) et son accessoire PBRetriever : un peu lourd mais assez complet. Il faut seulement prendre le temps d'archiver, placer des mots-clés pour faciliter la recherche ultérieure. On appréciera le bouton *Place* et *PBUtility* qui transforme les Albums en PB et peut réunir plusieurs bases (fonction *Merge*).

■ **The Curator** et Curator Assistant, pour le catalogue, hautement spécialisé et orienté vers les graphistes professionnels, traite presque tous les formats.

■ **Graphidex** : la Mercedes du lot, accompagné de son DA (47Ko, indexe les images sans copier les documents) fait tout ce qu'on veut avec les formats Paint et Draw, même la transformation de l'un dans l'autre.

■ **HyperCard**, au besoin utilisé depuis HyperDA, est un cas à part : la pile *Import Pict* incorpore des images en les réduisant en bitmap mais la taille de la carte et sa lenteur limitent son usage.

■ **New Scrapbook** (11Ko) a un rectangle de sélection et des défileurs (limités), mais reste rigoureux quant au nom du fichier.

■ **Multi-Scrap** (7Ko) lit des albums de nom quelconque mais le format est différent de celui de l'Album d'Apple! (on peut changer ça). De plus il est trop lent avec les nouveaux systèmes.

■ **MultiClip** est une INIT à copier dans le dossier Système, qui prend 137 ko. C'est je pense le meilleur substitut d'album, quand il ne plante pas (Mac IIcx en particulier) Il traite en entrée tout fichier, permet toutes sélections, transformations et donne la table en miniatures.

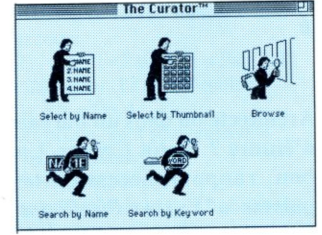
■ **SmartScrap** est un sélecteur d'album intelligent qui a tous les avantages dans 30 Ko : il lit les fichiers de format «ScrapBook» même sous d'autre noms, possède case de zoom, défileurs, menu pour changer d'album, catalogue numéroté en images réduites (thumbnails) et bien sûr les sélections dans l'image. Des impressions laser de la table des matières en copie d'écrans font un bon catalogue papier : SmartScrap prend les couleurs (PICT et PICT 2), et avale à peu près tout, même PageMaker ! Il est accompagné de *The Clipper*, capable de réduire, agrandir, retailler, mais pas d'imprimer.

■ **AffiniFile**, base de données déguisée en DA, classe et range les textes et graphiques avec auto-indexation, tampon date-heure. Encore un bon substitut de l'Album.

■ **DAtabase** est un gestionnaire de fichier comprenant des champs image acceptant les format bit-map, PICT, PICT2 et EPSF (lire article dans ce N°).

Les graphistes

■ **CheapPaint** (ShareWare de MacroMind) est un des plus anciens Paint en DA. Un peu lent et même horripilant dès qu'on a plus de quelques images dans l'Album, il est plein de finesses



Avec The Curator, vous pouvez rechercher vos images par mots clés, par nom, en les voyant en réduction, ou en les feuilletant.

clavier et l'aide en ligne est exemplaire. Evidemment, ce n'est pas *Canvas DA*... mais il rend bien des services tout de même.

■ **Art RoundUp, Artisto, QuickPaint 2.0** sont des lecteurs d'images Paint en DA un peu évolués (défileurs), ils peuvent sélectionner une partie du dessin et effectuer quelques opérations simples (couper-coller).

■ **PommeDraw** de G. Blaschek (Autriche) shareware à 30$, pas mal du tout pour ce prix (deux couches, alignements, copie d'une partie d'image , flèches, palettes, lignes fines-hairlines), mais **MiniDraw** (Sofware for Recognition Technologies, 21$) fait encore mieux.

■ **PICTViewer** est un programme spécialisé vendu par DDA, la Documentation des Développeurs Apple.

■ **ArtBrowser** d'Adobe visualise et imprime les fichiers EPSF. Simple et efficace.

■ Une mention spéciale pour **DeskPaint 2.0**, (avec DeskDraw) extrêmement puissant, qui lit sur demande les Fichiers album (Scrap) et admet aussi le format TIFF mais exige 238 ko! Même problème de mémoire pour Canvas DA qui accompagne son grand frère.

■ **ArtView** (42 ko, CalvaCom, Mac/Bib/DA) est un superbe freeware de J.Y. Thuaud, de Nîmes. Un véritable MacPaint miniature qui vous réserve quelques surprises, mais riche de possibilités (même si l'orthographe...) On explore le dessin au moyen d'une fenêtre mobile, ouvre plusieurs dessins, imprime, enregistre et ouvre Paint et PICT.

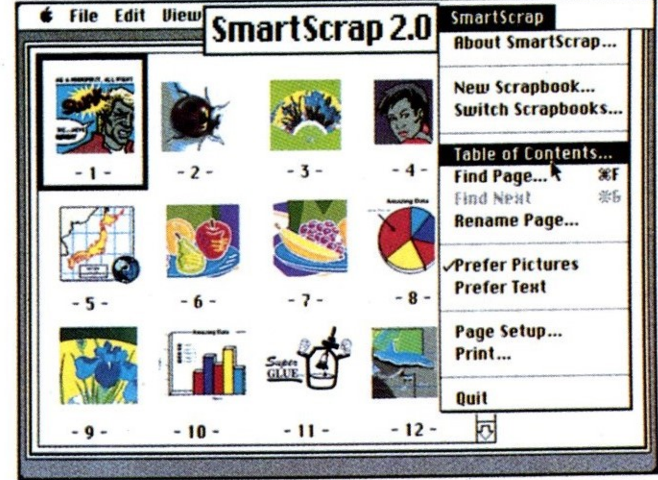
Les outliners

Ces organiseurs-classeurs d'idées-gestionnaires de plans ont pris une place grandissante, souvent en paralléle avec les "Présentations Assistées sur Ordinateur" (voir More II). Ca n'a rien de sorcier, mais leur aisance à déplacer des paragraphes d'un coup de souris séduit, et je crois qu'ils éveillent surtout des souvenirs plus ou moins bienvenus d'école et de rédaction... Tous ont des caractéristiques de traitement de texte, et exportent leurs enfants vers les éditeurs courants, au besoin par l'intermédiaire du format RTF (Rich text format). Les traitements de texte dignes de ce nom incluent généralement un outliner, les plus développés étant ceux de *MindWrite, FullWrite* et *Word 4*.

■ **Idées+** (Outlook) est un DA inclus dans SideKick (Borland) qui peut ramasser des images dans les "textes" attachés à un sous-titre, signalé par une icône œil. Le tri est possible, on peut avoir deux documents ouverts en même temps. Ouvre aussi MacWrite, Word, ThinkTank 512 (donc More 1.1). Si on aime l'agenda, le mini-tableur et surtout le répertoire téléphonique de SideKick, bon, on garde, mais Acta lui est supérieur.

■ La version 2.0 d'**Acta** de D. Dunham était livrée avec CricketPresents, auparavant avec MORE, mais sans l'indispensable *Configure Acta* ! DA protéiforme, aux cent emplois, il traite bien les graphiques : on peut archiver, légender et trier les images alphabétiquement par leur légende. Une collection de drivers autorise l'ouverture de fichiers de type TEXT, MORE... et surtout il recopie automatiquement un Album.
On peut ouvrir trois fenêtres pour recopier de l'une à l'autre (ce n'est pas le cas de Smart-Scrap). Acta permet le repli facile des sous-rubriques par double clic et la réduction d'une rubrique à sa première ligne (option-clic). Mais il est quelquefois difficile de réorganiser un plan sans effacer par mégarde des sous-rubriques. A l'ouverture d'Acta il faut chaque fois cliquer sur le logo de présentation, c'est énervant, et il a la manie d'écraser un texte si on colle une image dessus par inadvertance. A la différence d'ActaReader, Acta n'a pas d'icône personnalisée, ce qui occasionne de nombreux aller-retour dans MacWrite ou Word quand on a cliqué bêtement sur un fichier.

■ Plus ambitieux, **Acta Advantage** veut être une application complète héritant des avantages de l'accessoire de bureau original. Accompagné d'un DA partageant le même format (mais pas celui d'Acta 2.0 !), il ouvre 9 fenêtres, sélectionne dans les graphiques, gère la couleur sur MacII, et manage plus joliment les polices de caractères et l'impression (page preview). Mais il garde aussi les quelques défauts de l'original : il faut faire *Option-clic* sur chaque rubrique pour avoir une vue d'ensemble... Tant qu'à acheter une application de ce genre, mieux vaut prendre More.



SmartScrap permet d'utiliser plusieurs albums et offre une vue de leur contenu, ce qui facilite l'accès au dessin recherché. La version 2 offre une recherche par le nom donné au dessin.

Les spéciaux

■ **Comment**, de Deneba SoftWare est l'équivalent électronique des célèbres papiers collants jaunes (Post-It Notes). Avec son inséparable INIT AutoLoader, il peut parfaitement servir à classer des images (la Note s'appelle alors PICTURE) et il classe les notes par ordre alphabétique. *Comment* vous suit partout tel un pansement sur Haddock dans Tintin *(Le temple du Soleil ?)* et vous signale toujours qu'il n'y a pas assez de mémoire ou que l'application (ResEdit !) est incompatible avec lui.

■ **SuperGlue** est composé de deux éléments : ImageSaver et Viewer. ImageSaver est un élément du Sélecteur qui "imprime sur disque" un ou plusieurs fichiers (ensemble dans le même paquet) quel qu'il soit, graphique ou texte (quelques problèmes avec PageMaker). Un document enregistré au format *SuperGlue* peut être lu et imprimé même si vous n'avez pas son application d'origine. Formats disponibles : album (ScrapFile) ou texte en plus du format Glue. Viewer, application, visionne, détaille (coupe de l'image, crop), imprime, transfère par modem. Lit MacPaint bien qu'il préfère QuickDraw. Goodies : donne la liste des les polices de caractères d'un document et les utilise pour un autre, donne la table des matières, sauve en MacPaint. Etonnant qu'un tel utilitaire ne soit pas plus employé en France.

■ **OpenIt!** de TenPointO, est un autre "print to drive" prévu pour travailler en réseau et en conjonction avec les Albums. Il possède son propre album et quelques outils de mise à l'échelle.

L'écurie au départ étant composée de chevaux très différents, il est difficile de les départager. Mon tiercé gagnant sera celui que j'emploie régulièrement, dans le désordre : *SmartScrap, ArtView* et *Acta*. J'ajouterai *Comment* pour le quarté, avec quelques outsiders (ça dépendra du terrain) tels que *SuperGlue* ou *DeskDraw* si vous utilisez un scanner.

Jean-Pierre Batt

Superpalettes : pour quelques millions de plus



Entre 1 et 5 millions lourds de budget, la puissance se paie.

Rassurez vous, nous ne vanterons pas les mérites des systèmes Ms-Dos dans ces colonnes. Mais le monde des compatibles sert depuis bientôt trois ans de base à bon nombre de mini-palettes graphiques. Ce terme n'a rien de péjoratif car d'autres systèmes font figure de monstres. En fait, ce genre de palette s'est surtout développé sur les compatibles, car le Mac est resté longtemps un système complètement fermé aux extensions.

Cinq modules

Une palette type se compose d'une unité centrale, d'une carte graphique avec processeur spécialisé, et d'une bonne dose de mémoire Ram. Les logiciels faits sur mesure pour la carte graphique sont souvent très coûteux, mais offrent l'avantage de performances optimisées. On retrouve généralement les cinq mamelles du graphisme avec des modules pour la peinture, le vectoriel, pour faire de l'animation, de la 3D, et un module de mise en page. Le fin du fin est d'avoir des modules cohérents qui savent bien communiquer entre eux, ce qui n'est pas toujours le cas.

Bien communiquer, c'est offrir aussi un choix assez large en termes de périphériques d'entrées et de sorties : scanner à plat, scanners diapos, appareil photo magnétique, caméras pour la saisie, et du côté sortie imprimante thermique couleur, développeurs de diapositives, connexion sur photocomposeuse. Si l'on veut faire la comparaison, il est intéressant de noter que tous ces périphériques existent déjà dans le monde Mac et présentent le même niveau de qualité, avec en plus un meilleur niveau de standardisation.

La différence se situe ailleurs, et comme nous l'avons vu, tenait jusqu'alors au caractère des premiers Mac. Il est évident que la naissance du Mac II a permis de reconsidérer le problème. Mais trois raisons majeures font que pour l'instant, si l'on se place dans le domaine de la peinture électronique, force est de constater l'avantage des machines architecturées sur des compatibles. La première raison tient à l'existence de cartes graphiques plus puissantes telles que les Targa, Number Nine et autres, offrant des performances 16, 24 ou 32 bits. La deuxième est l'expérience accumulée des programmeurs depuis bientôt quatre ans sur ce type d'architecture et de cartes. Enfin, chaque système est une solution unique et peut être ainsi optimisé au niveau des performances. Parmi les principaux constructeurs, citons X-Com et Gétris, deux palettes françaises, Génigraphics...

On pourrait, pour simplifier, parler de solutions verticales dans le monde MS-DOS et de solutions horizontales dans le monde Apple. Notons que les machines MS-DOS ne sont finalement que de vulgaires porte-cartes et n'apportent finalement pas de "plus" réel au système. Et le passage du Mac II au système 32 bits va permettre de rattraper le retard rapidement, ceci d'autant plus que les logiciels phares vont être adaptés.

Alors, Apple gagnant dans un an ? Probable, car nous aurons à la fois une interface exceptionnelle, la puissance, et une facilité de communication sans égale. A vous de choisir en fonction du degré d'urgence de vos besoins.

Entre 100 et 200 mégas de Ram

On reproche souvent au Mac sa lenteur dans le domaine graphique. Eh bien voici la solution. Pour faire du temps réel, il faut entre 100 et 200 mégas de mémoire vive ! Simple me direz-vous, mais le passage à la caisse sera douloureux. Il faut compter en moyenne de 3 à 6 millions de francs (nouveaux) pour un système opérationnel.

Les systèmes existants sont les consoles proposées par les grands de la photogravure tels que Hell, Siemens, Dai Nippon, Crosfield, Scitex... Des approches ultra-verticales avec une ergonomie très lourde, plus proche de la retouche que de la création.

Des solutions sont aussi offertes



La PaintBox de Quantel, la Rolls des palettes avec son méga moniteur.



La palette belge Aesthedes basée sur des microprocesseurs Motorola 68030 et 68010. Ram 8 mégas, vitesse d'horloge 20 Mhz, 7 mips. Le temps d'apprendre le maniement des 580 touches de fonctions, la machine est obsolète !

par d'autres constructeurs. C'est le cas de la société belge *Aesthédes* avec sa palette très orientée vectoriel dont la simple vue de ses centaines de boutons fera fuir en hurlant plus d'un graphiste déjà rebuté par les logiciels de dessin sur Mac : le temps d'apprendre le maniement de la machine et on peut déjà penser à acheter le modèle suivant !

A l'opposé, la légendaire *PaintBox* est un modèle absolu d'ergonomie et de convivialité. D'ailleurs le constructeur a longtemps refusé de donner les caractéristiques techniques de la machine, préférant mettre en avant ses qualités pratiques. Avec un fabuleux moniteur offrant une résolution de 1920 par 1035, une tablette tactile répondant à la pression de la main, une interface très proche des méthodes manuelles, et une définition de document allant jusqu'à 5400 x 3700 pixels, le confort est absolu. Petit regret, la PaintBox ne travaille pas pour l'instant en mode vectoriel, ce qui limite les possibilités typographiques et le travail 3D. Entre les deux, nous avons *Dalim*, une société Franco-Allemande, qui offre a la fois le paint et le vectoriel avec la palette Litho. Tous ces monstres nécessitent un marché local important pour être amortis : photograveurs, gros studio de création, régie TV...

Vivement demain !

Il est certain que dans l'avenir, les différences entre tous ces systèmes vont avoir tendance à se réduire. Les compatibles MS-DOS vont ressembler au Mac avec l'interface *Présentation Manager*, les superpalettes deviendront moins spécialisées, les futurs Mac, avec une architecture plus puissante (68040, architecture parallèle), ressembleront aux superpalettes actuelles.

Dans cet univers mouvant, une seule chose est sûre : demain s'annonce passionnant.

C.L.

Artron : plouf !

Investir au bon moment n'est pas évident. En 85, la palette Artron valait 285 000 F. Pour ce prix vous aviez un compatible PC de 384 Ko de Ram, une carte 512 x 485 / 256 couleurs parmi 16 millions, un moniteur 19 pouces, une tablette graphique, et une année de télé-assistance. L'option digitalisation coûtait 120 000 F (logiciel + carte) et en 24 bits (option vidéo) 700 000 F. Une configuration Mac approchante vaut environ 200 000 F, et l'avantage d'offrir des sorties PostScript, l'Artron ne produisant que des diapos. En informatique, il ne faut pas toujours attendre, mais il ne faut pas non plus se précipiter pour acheter. Ce n'est pas les possesseurs de la palette Artron (surtout de grosses agences de publicité) qui nous contrediront, sachant que la marque a disparu. Mieux vaut donc réfléchir à deux fois avant de plonger pour une machine ultra-hyper-spécialisée.

Mecanorma : MultiWork

Architecturée sur MS-DOS, la palette Mecanorma est l'une des plus complètes et cohérentes. Le Studio Mecanorma intègre cinq logiciels.

• *Artwork* pour la création vectorielle 2D et 3D. Il est possible par exemple de créer un texte en 2D, de modifier les vecteurs, de faire une extrusion en 3D et de le rebalancer ensuite en 2D. Un mode mapping est également disponible (application d'images sur un volume). On peut classer les objets en 18 niveaux pour faciliter le montage. StudioWork est livré avec 30 polices Matrix (récemment racheté par Agfa) et 32 polices PostScript.

• *Brushwork* pour la peinture offre une résolution de 4000 x 4000 pixels en 32 000 couleurs. Plusieurs plans images mélangeables entre eux permettent de réaliser des photos-montages. Les effets couleurs, applicables par zones, gèrent la transparence, la chromie, les dégradés et permettent de créer des masques.

• *ChartWork* permet de créer camemberts et histogrammes à partir de données provenant d'un tableur.

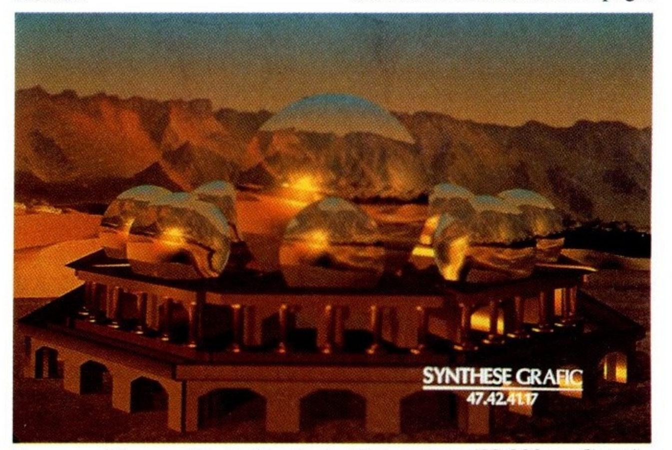


Image créée avec StudioWorks de Mecanorma (32 000 couleurs).

• *VidéoWork* offre des effets d'animation 3D et 2D, des possibilités de métamorphoses, l'enregistrement image par image (paramétrable par un script) de l'animation sur un magnétoscope.

• *PressWork* est un logiciel de mise en page sophistiqué qui va encore plus loin qu'XPress dans le contrôle : à tout bloc texte peut être assigné un nombre exceptionnel d'options.

Les modules, pour le graphisme d'affaire et celui de mise en page, trouvent leurs équivalents sur le Mac, avec une plus grande richesse au niveau des polices.

Avantage très net, par contre, pour StudioWork pour le mode peinture. Si 4000 x 4000 pixels sont d'ores et déjà envisageables sur le Mac, les 32 000 couleurs simultanées (mode 16 bits) ne seront effectives que cet été, et les premiers softs l'exploitant à la fin de l'année. Ceci limite actuellement d'autant les possibilités couleur : lissage, dégradés, transparence, chromie, etc. Dans le domaine vectoriel, égalité pour le 2D. En mode 3D, net avantage pour StudioWork qui permet de manipuler les vecteurs des polices et de faire des extrusions en 3D, avec des effets de matière et d'éclairage inconnus dans le monde Mac.

L'avantage est donc pour l'instant à StudioWork, avec toutefois deux remarques : la non-standardisation de l'interface des cinq logiciels (d'où un temps d'apprentissage plus long), et l'enfer du système MS-DOS.

A vous de choisir entre un système vertical très productif tel que StudioWork, démarrant à environ 150 000 F, et un système horizontal comme le Macintosh, moins spécialisé, mais plus convivial.

C.L.

Service lecteurs R 23 (page 58)

Litho : la reine des palettes

De conception récente, la Litho de Dalim est à l'heure actuelle la palette sachant le mieux mélanger paint et vectoriel tout en conservant une bonne ergonomie. Litho, architecturée sur une station de travail Tektronix équipée de 100 mégas de Ram, offre 4 modules : peinture, vectoriel, texte, et mise en pages.

Pour le module peinture, les images peuvent atteindre une résolution de 4000 x 6000 pixels retouchables individuellement en 24 millions de couleurs ! Les brosses sont paramétrables en taille, profil et intensité pour simuler des effets divers tels que l'aérographe, l'aquarelle, l'huile, la craie...

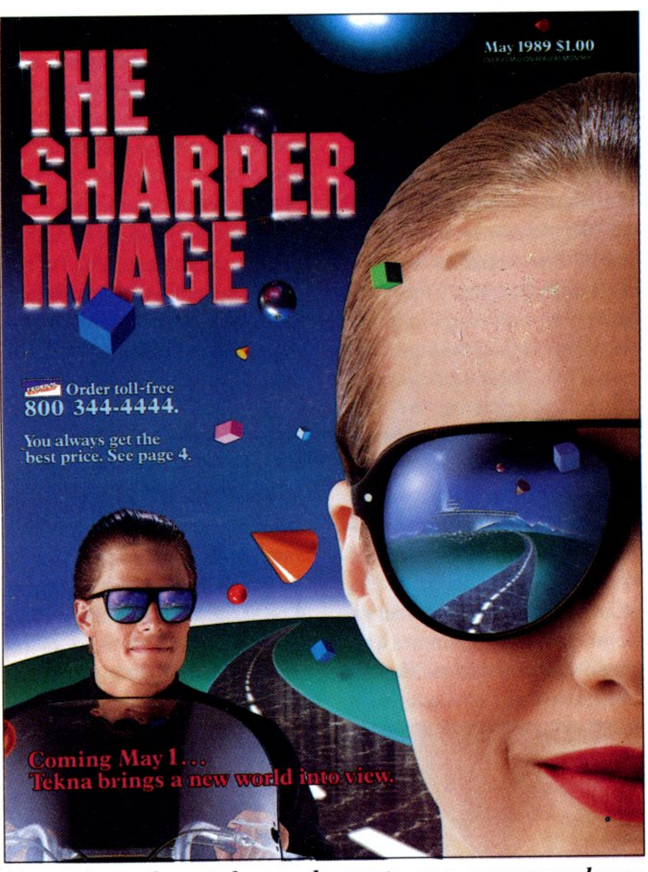
Une double brosse permet de travailler sur deux zones : une pour l'origine et l'autre pour la destination. Une fonction unique de netteté ou de correction de flou permettra de corriger certains documents. Les masques sont assignables par zones ou par couleurs, luminosité et teintes, avec un lissage algorithmique pour l'incorporation d'une image dans une autre.

Le module vectoriel génère des images jusqu'à une précision de un micron au format A0. Les fonctions d'extrusion, de translation, facilitent la génération d'objets 3D, repassables en 2D. Un mode autotrace permet de vectoriser les logos. Le module texte donne accès à une bibliothèque de 1 500 fontes. La page a une définition de 64 000 x 64 000 pixels avec une résolution spéciale pour les éléments vectoriels. Une interface en amont et en aval existe avec les principaux systèmes professionnels de photogravure.

En résumé, une palette aux performances exceptionnelles, plus souple qu'une palette de photogravure, tout en offrant une intégration texte image jamais atteinte. Le prix ? Comptez un petit 3 millions !

Service lecteurs R 23 (page 58)

QuickDraw 32 bits : la qualité photo



Couverture de catalogue de vente par correspondance américain réalisée sur Lumena.

8, 16, 24, 32 bits, combien en faut-il vraiment et comment s'y retrouver ?

En mode 8 bits nous avons 256 couleurs simultanées parmi16 millions (2 puissance 8). Si cela est suffisant pour bon nombre de travaux, l'illustration réaliste et la retouche photographique ne peuvent se contenter de cette qualité.

D'où le passage à QuickDraw 32 bits qui pourra tourner en mode 8, 16, 24, et 32 bits. En mode 16 bits nous aurons 32 000 couleurs (2 puissance 16). En mode 24 bits, nous retrouvons les fameuses 16 millions de couleurs (2 puissance 24). Enfin, le mode 32 bits utilise les 8 bits restants pour créer un canal supplémentaire, l'alpha channel, qui sera destiné à gérer les effets de transparence, vidéo ou 3D... Pour l'instant Apple n'a fourni aux programmeurs aucune donnée sur les caractéristiques précises de ce fameux Alpha Channel. Il reste que QuickDraw ouvre déjà les portes des modes 16 et 24 bits, qui sont mieux adaptés aux possibilités techniques actuelles, surtout pour les écrans. De plus, il faut savoir que l'œil ne distingue que quelques millions de couleurs.

Attention, vous n'aurez jamais 16 millions de couleurs affichées simultanément sur votre moniteur. Prenons l'exemple d'un écran de résolution 1024 x 766. Le nombre total de couleurs affichable sera égal au nombre de pixels, soit 784 384 couleurs !

Le mode 16 bits risque de devenir rapidement un standard important. Car si le mode 24 bits nous mènera vers des fichiers quatre fois plus grands en moyenne que le mode 8 bits, le mode 16 devrait nous donner des fichiers à peu près deux fois plus grands. On voit tout de suite l'avantage en terme de stockage, de vitesse de traitement et de coûts d'équipement plus faibles qu'apportera la version 16 bits (cartes, stockage, mémoire). La qualité apportée par le mode 16 bits est déjà remarquable en regardant les réalisations effectuées sur la palette StudioWork par exemple.

N'allez pas croire pour autant que les modes 24 et 32 sont déjà condamnés à leur naissance. Le mode 24 bits sera réservé aux images nécessitant une qualité optimale : digitalisation haute qualité, retouches, photogravure... Le mode 32 bits, pour sa part, apportera bon nombre d'effets spéciaux grâce à l'Alpha Channel.

Les principaux constructeurs de cartes annoncent d'ores et déjà

des cartes supportant ces nouveaux modes : SuperMac, TrueVision (avec la Rolls des cartes, la NuVista), Radius (avec une offre 16 et 24 bits) et RasterOps (présentant la gamme la plus complète avec des possibilités d'évolution en douceur de cartes 8 bits en 24 bits avec option vidéo).

L'offre va donc s'étoffer et un nouveau monde s'ouvrira aux graphistes, illustrateurs et photograveurs. Il est évident que cette évolution conduira également à un changement des configuration de base. Si QuickDraw 32 bits est prévu pour tourner sur des machines équipées de 2 mégas, nous pensons que 8 mégas et un processeur 68030 seront nécessaires pour un confort minimal. Les périphériques devront également suivre : scanners haute résolution pour obtenir des images de très bonne qualité, disques magnéto-optiques... La présentation prochaine d'un Mac II Cx cadencé à 25 Mz avec un bus Dma (pour rajouter par exemple de la mémoire graphique) devrait enfin nous donner les performances que nous attendons.

Lumena et les autres

A l'annonce de Quickdraw 32, la plupart des grands éditeurs ont annoncé une version 24 bits de leurs logiciels vedettes. C'est le cas du prochain *GraphistPaint*, de *PixelPaint 32* et de *Studio 8* avec *Studio 32*.

Dans cette bataille, d'autres intervenants auront leur mot à dire. Tout d'abord, si l'on constate une évolution des logiciels de peinture vers des possibilités de photogravure, il est normal que les logiciels de photogravure offrent, de leur côté, des possibilités de peinture sophistiquées. Ainsi, la nouvelle version couleur d'*Image Studio* devrait confirmer cette évolution, en gérant l'Alpha channel pour offrir des effets de mixage d'images sophistiquées. Même chose pour *PhotoMac*.

Enfin, si avec sa montée en puissance, le Mac confirme sa place de standard, les développeurs sur MS/DOS ou autre, s'intéresseront fortement à ce nouveau marché. On voit donc les problèmes qui seront à résoudre : passer du 8 au 24 bits pour les éditeurs du monde Macintosh, et adapter au mieux leurs logiciels à l'interface Apple pour les autres.

Un bon exemple de ce futur challenge est celui du logiciel *Lumena* de la société Times Arts. Considéré comme une des références en logiciel 24 bits, Lumena utilise un micro-ordinateur MS/DOS et une carte Targa. L'arrivée conjointe de QuickDraw 32 bits et de la société TrueVision avec la carte Nuvista (une version 32 bits de la carte Targa pour le Mac), a donc poussé Time Arts à étudier un version Mac dont la sortie est prévue pour janvier prochain.

La principale différence est la possibilité de nuances et de transparences subtiles, autorisant de ce fait la création d'outils et d'effets nouveaux : brosses sans effet de marches d'escalier, textures, transparence et mélanges, effets de relief... La zone de sélection (Polyline) est éditable et 30 fontes vectorielles ainsi qu'un éditeur de texte, offrent une qualité typo. Compatible en entrée et en sortie avec les principaux standards du monde Mac, Lumena offre aussi un format aux normes Scitex, un des grands constructeurs de système de photogravure professionnelle. La principale difficulté pour Luména sera donc de transposer au mieux toutes ces possibilités, tout en utilisant de façon optimale, la richesse et la convivialité de l'interface Mac. Un terrain où les éditeurs de logiciels Mac ont une grande avance. La lutte s'annonce serrée.

Christophe Lombart

Prochain numéro, Apple Expo : Dossier HyperCard



FORMATION MICRO EDITION

- Débutants en micro-édition.
- Professionnels de l'imprimerie.
- Graphistes - illustrateurs

Pagemaker 3.0, Quark Xpress, Ready Set Go! Illustrator 88, Letrastudio,

Up Time !

Philippe DUHAYON
80, Rue Yves Decugis
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 20 47 06 66
Organisme de Formation agréé.

Service lecteurs P 15 (page 58)

La ligne Cyber sur Atari



Dessiner en 2D, fabriquer des objets 3D, animer les uns ou les autres, c'est le but de la «ligne graphisme» développée par Upgrade. Un ensemble de logiciels qui met en valeur les possibilités de l'Atari, sûrement ! Mais qui montre aussi ses limites dans ce domaine... et surtout la grande complexité de l'animation informatique.

Cyber-Paint, Cyber-Studio, Cyber-Sculpt, Cyber-Texture et Cyber-Control, Spectrum, Unispec sont très élégamment présentés en cinq classeurs ; les manuels sont bien faits, associant une découverte initiale qui prend l'utilisateur par la main (et par la souris) à un développement plus technique, fonction par fonction, visant à démontrer la complexité des opérations.

Spectrum : 512 couleurs

On en parle depuis longtemps, bien avant la naissance de la «ligne graphisme». C'est aujourd'hui un standard, tant ce logiciel de dessin couleur est complet. 512 couleurs éditables à l'écran, c'est une performance pour l'Atari dont les modes couleur traditionnels en comportent beaucoup moins... La «matrice des couleurs» occupe une page que l'on peut demander en continu et affecte à chaque couleur un numéro rendant compte des quantités de vert, rouge et bleu qui la composent. Si l'on peut ainsi faire son choix facilement, il sera préférable de constituer, au départ, sa (ou ses) palette(s) : 512 couleurs simultanées, c'est en fait beaucoup trop !

Les outils de dessin sont très classiques et bien cadrés, tout y est, le reste aussi. Car la puissance de Spectrum vient surtout de ses facultés de finition. Adoucir les traits, lisser les courbes, ce sont autant de possibilités qui ne peuvent exister que grâce à la multitude de couleurs disponibles. Et bien évidemment, on en retrouve encore plus le bénéfice en matière d'images digitalisées. Une fonction permet même de modifier, une à une, les couleurs contenues dans un dessin, leur tonalité, leur luminosité. Chaque ligne d'écran peut comporter jusqu'à 48 couleurs différentes, la palette utilisateur définissable étant limitée à 195 couleurs. Spectrum permet en outre de retravailler des dessins provenant de *Degas* ou de *Néochrome*, de les utiliser avec les autres logiciels de la «ligne» ; il propose simultanément 12 écrans de travail qui pratiquent entre eux le couper/copier/coller. Que peut-on demander de plus ? Le remplissage en dégradé y est aussi et c'est certainement le plus impressionnant.

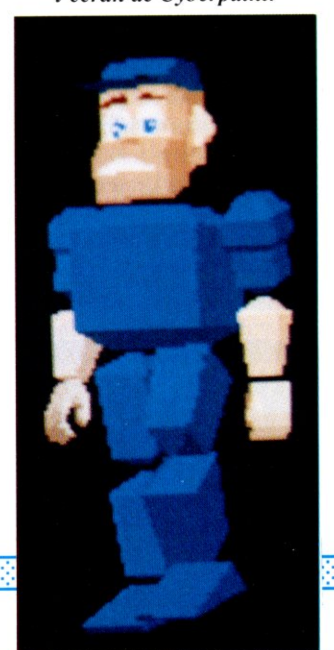
Unispec : l'accessoire

Spectrum en accès instantané pour les logiciels utilisant les menus GEM, est également disponible. Unispec est, en fait, un convertisseur qui part de Spectrum 512 (il faut l'avoir acheté) pour en faire un véritable accessoire. Sa compatibilité avec Néochrome, Degas-Elite et la gamme Cyber, ainsi qu'avec des traitements de textes, suffit à ouvrir des horizons prometteurs : fabriquer des palettes de couleurs à partir du choix proposé par Spectrum, retravailler les images avec le bénéfice de fonctions très puissantes, voilà qui est tentant et efficace !

Pour en arriver là, il a fallu accroître encore les possibilités du programme. En effet, si l'importation d'un dessin en 16 couleurs de Degas vers Unispec semble simple, la nouvelle image créée à grand renfort d'anti-alias et de couleurs en tous genres doit pouvoir être restituée au programme, en 16 couleurs. C'est ainsi qu'il faut introduire le «mélange», un entrelacement de pixels permettant de traduire au mieux les teintes complexes en une combinaison simple ne faisant appel qu'à 16 couleurs de base. On peut imaginer la complexité de la démarche quand les procédures de lissage du graphisme s'en mêlent. Bien entendu, tout est paramétrable dans les échanges... le succès de l'opération en dépend.

Ces contraintes ont très certainement demandé une révision complète, et Unispec en a largement bénéficié. Le «mélange», bien sûr, mais aussi un perfectionnement de l'anti-alias (plus rapide et annulable), un traitement de blocs plus complet (avec rotation), une amélioration du lissage des lignes, une grille de pointage, un tableau de bord complet des réglages, la création d'images monochromes (en

Un robot en goguette sur l'écran de Cyberpaint.



choisissant 16 niveaux de gris)... Spectrum doit en être tout étonné.

Unispec va même encore plus loin. Son ancêtre (eh oui, déjà) faisait défiler des images, il faut bien les montrer. Le rejeton a inventé un nouveau format de sauvegarde, le «delta», qui n'enregistre que les différences entre deux images successives (toujours en 512 couleurs) : on imagine la suite. Assemblage d'images en séquences, et défilement avec «Anispec» : presque de l'animation 2D.

Spectrum, et encore plus Unispec, sont de merveilleux outils ; s'il n'en reste que deux, ce doit être ces deux là. Sans compter qu'ils vont servir de base à la «ligne graphisme»... pour ceux qui s'y frotteront.

CyberPaint : l'animation

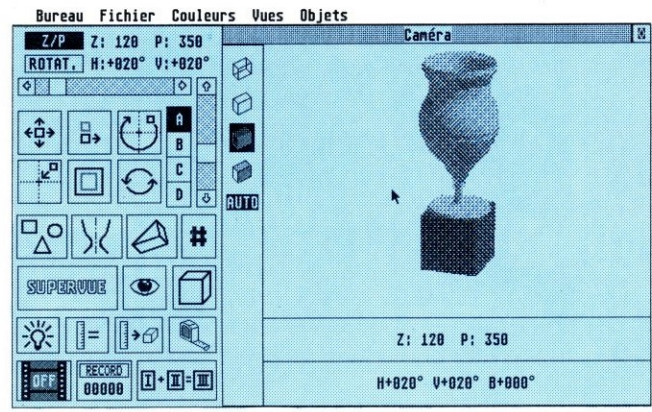
Autre gare de départ pour le train graphique, Cyberpaint combine un programme de dessin avec l'animation image par image et des effets sur les palettes de couleurs.

Tout commence par le dessin. On trouve ce qu'il faut pour travailler en 16 couleurs sur la palette de son choix, les menus restent classiques et intègrent, en moins bien, des fonctions appréciées de Spectrum. Les polices de caractères sont «stylables» et l'on peut même utiliser celles de Degas-Elite. Les sauvegardes sont possibles dans divers formats, compatibles Néochrome ou Degas, notamment.

On en vient très vite à l'animation ; le manuel est très pédagogique, et c'est tant mieux, car la puissance d'un logiciel s'accorde généralement mal à la simplicité d'utilisation. «L'animation à plat» consiste à réutiliser l'image précédente et à la modifier légèrement ; c'est un peu ces petits carnets d'écolier que l'on effeuille très vite entre le pouce et l'index (de préférence au fond de la classe près du radiateur).

C'est ainsi que l'on fait un «bleu» de l'image à modifier (un modèle à recopier) pour y introduire des différences. La séquence ainsi constituée créera l'illusion du mouvement ; encore plus avec l'aide du «tween», cette fonction qui calcule les images intermédiaires entre deux étapes de l'animation ; en combinaison, si on le désire, avec la rotation...

C'est ensuite l'automatisation des déplacements, combinée aux changements de tailles qui innove le plus. Le manuel précise que le mode «Antic Private Mover» comporte des outils comparables à ceux de stations d'animations professionnelles, excusez du peu ! De fait, on peut faire tourner des images, en modifier la taille et les déplacer de façon relativement simple. Il suffit, entre autres, de dessiner un chemin à l'écran pour qu'un objet le suive. En combinant tout cela à l'utilisation d'une palette pour chaque image, on en serait presque à fabriquer son générique vidéo, à la condition d'en avoir le loisir. Car on atteint très vite le seuil de saturation, tant il est vrai que l'animation est une pratique professionnelle qui demande un grand investissement de temps et de compétence.



Ci-dessus, CyberStudio fonctionne aussi bien en noir et blanc qu'en couleur. Ci-contre, deux objets simples n'en forment plus qu'un. On peut le voir sous tous ses angles.

CyberStudio : CAD-3D

La modélisation d'objets en trois dimensions, on connaissait déjà sur Atari : cela s'appelait CAD-3D ; rebaptisé aujourd'hui Cyber-Studio pour sa version 2.0, le programme a été largement amélioré sur le plan de la convivialité et de la rapidité. Malgré tout, la lourdeur de l'outil est toujours la même, sans doute parce que la «3D» n'est pas simple en soi. Fabriquer un objet dans l'espace ne peut se concevoir qu'en associant des formes élémentaires (les «primitives» : sphères, cubes, tores, prismes, etc) et des formes plus élaborées conçues au *tour* ou à l'*extruder*.



C'est évidemment une grande satisfaction de visualiser l'espace, mais quelle sinécure ! Observer un prisme sous tous les angles (de l'extérieur seulement), cela amuse un moment : on l'agrandit, on le déforme, on l'éclaire... Mais de là à se fabriquer son Airbus ou sa sculpture, il y a un monde de complexité qui décourage vite.

L'apprentissage des connexions entre les différents modules de la gamme Cyber ne rassure pas plus : il est possible de fignoler un objet de CyberStudio avec CyberPaint, lequel CyberPaint avait bénéficié auparavant de la puissance de Spectrum, après quoi on lancera CyberSculpt, pour profiter au mieux de CyberControl, etc. Et l'on n'est plus très rassuré en abordant les compléments à «Studio».

Sculpt et Texture

«Transformez n'importe quel objet 3D en la plus fantastique forme imaginable. Et avec la plus évidente facilité» : c'est ce qu'annonce le manuel de Sculpt. Encore faut-il disposer de cette forme… voyez plus haut !

Ceci étant, dans un contexte pseudo-professionnel, Sculpt permet effectivement tous les modelages : agrandissements, distorsions par manipulation des sommets, extrusions complexes avec ou sans fermeture des extrémités, aimant de déformation, tour avec torsion, miroir, interpolations, la sophistication des fonctions n'a d'égale que la complexité des objets. Ce qui n'est pas forcément un bien, car ces derniers deviennent vite lourds à manipuler dans Studio et l'on atteint les limites de l'Atari.

Texture, qui, à l'inverse de Sculpt, n'est pas autonome et requiert Studio pour fonctionner, prétend habiller des formes 3D avec des images 2D. Là aussi, la complexité alourdit l'utilisation, bien que le principe du programme soit séduisant.

Control : le grand manitou

Ensuite, c'est la programmation : un copieux manuel qui suppose une vocation à l'abstraction et une véritable passion pour l'animation 3D.

Petite expérience simple : la disquette propose de créer une démo de Control. Il faut charger un programme dans ce langage, lequel s'occupe de fabriquer, sur

disquette, une animation de quelques secondes comportant une cinquantaine d'étapes. Tout se fait sans intervention de l'utilisateur, c'est vrai, mais il faut attendre plus de trois heures (oui, plus de 180 minutes !) pour en voir le résultat. C'est complètement décourageant, et l'envie ne naît pas de s'y mettre. On peut, en effet, mesurer la complexité de la réflexion qui doit amener à cette plaisanterie.

Pourtant, tout a l'air simple à la lecture du manuel (il est très bien fait, c'est vrai). La lecture du bouquin Studio irait même jusqu'à suggérer qu'il suffit de connaître la conception d'un dessin animé pour s'en sortir!

On l'aura compris, je suis béat d'admiration devant la puissance de ces programmes... mais je reste sceptique sur leur utilité.

Spectrum et Unispec sont deux «irremplaçables» en graphisme couleur : ils apportent tant de confort et de possibilités qu'il n'est pas raisonnable de s'en passer. CyberPaint, c'est déjà autre chose. Il est possible d'arriver à un résultat probant avec un peu de pratique, mais l'apprentissage n'est pas simple.

Avec Studio et ses annexes, on touche au professionnalisme le plus ardu ; non pas qu'il soit impossible d'en tirer un minimum, mais plutôt parce que le moindre résultat valable demande une pratique si longue que ces logiciels se retrouveront, pour la plupart, remisés au fond d'un tiroir. Ce sont de bons outils initiatiques, mais seulement cela. Et l'on regrettera que la résolution couleur de l'Atari soit ce qu'elle est, car le produit fini (quand on en sort) n'étonnera que les spécialistes, par les méthodes d'animation utilisées. Le spectateur moyen sera, pour sa part, déçu du manque de qualité, pour peu que la taille de l'écran dépasse celle d'un moniteur couleur. Alors, logiciels professionnels ? On verra...

Jean Noël

Service lecteurs R 14



Service lecteurs P 16 (page 58)

SERVICE LECTEURS

A propos de...

Pour recevoir des informations complémentaires (coordonnées, documentations, disquette de démonstration...) sur les logiciels et matériels présentés dans cette édition, cerclez ci-contre les numéros correspondants aux articles ou aux publicités qui ont retenu votre attention.

Dès réception, nous transmettrons vos demandes aux entreprises sélectionnées qui vous répondront directement.

Coupon à remplir en lettres capitales et à renvoyer à :

Icônes
Service Lecteurs
135 bis, rue du Fg de Roubaix
59800 Lille

ICONES 18

Ces produits m'intéressent, j'aimerais en savoir plus.

Rédaction (lettre R)				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Publicité (lettre P)				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Nom : .... Prénom : ....

Société : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Profession ou Fonction : ....

Tél : .... Abonné : ❑ OUI ❑ NON



ConverText : le transcodage MS-DOS/Mac

ConverText est un logiciel de transcodage. Il permet, après avoir transféré un fichier d'une machine MS-DOS à un Macintosh, de convertir les codes représentant tel ou tel caractère en un code différent représentant le même caractère à l'écran mais sous un système différent. Ainsi, après transfert d'un fichier MS-DOS sur Mac, tous les "é" sont représentés par des "Ç". De même lors de la génération d'un fichier "texte seul" sur PC, un retour chariot, dit "RC", est ajouté à chaque fin de ligne. Ce procédé fait perdre, lors de la reprise d'un texte sur Mac, toute possibilité de justification et de correction rapides.

Contrairement à un traitement de texte, ConverText permet tous les remplacements de caractères différents (soit environ 90) en une seule passe.

Il permet, à l'instar des logiciels spécialisés, la suppression et/ou le remplacement des retours chariots et des tabulateurs. Simple d'emploi, rapide, ConverText permet également de définir ses propres tables de transcodage. Ce logiciel destiné aux photocompositeurs a été développé par Michel Collier, directeur technique d'Ergo, une société parisienne spécialisée depuis longtemps dans la PAO. Service lecteurs R2.

Texte WordPerfect

¿□J□M¿i□□iÀ□□□□À'\□'-F"HÜ-□□N0□Catal
G□Ç□n□Ç□ral Marantz 1988Ñ□□□ù(Page 4 ©
suivra)ú□□ùAMPLIFICATEURS NUM□E□RIQUES
Disque Compact (C
enti□á□rement r
Le Vid□Ç□odisqu
Compact (CD Vid□
sont venus
s'y adjoindre pou
qualit□Ç□.□□L'e
signaux num□Ç□riques bruts
permet d'□Ç□liminer un □Ç□tage. Un amplificat
num□Ç□rique effectue la
conversion num□Ç□rique@analogique aussit□i□

Taille fichier d'origine	:	10000	caractère(s).
Remplacement de	:	317	caractère(s).
Suppression de	:	693	caractère(s).
Temps écoulé	:	17	seconde(s).

Texte WordPerfect.Mac

JM-FH-N0Catalogue Général Marantz 1988 (
suivra) AMPLIFICATEURS NUMERIQUES L
est le premier fruit de la technologie entièr
ent. Le Vidéodisqu
érique (DAT) sont
de sources de haut
ur des signaux nu
mplificateur numé
nalogique aussitôt
btenir et conserve
sonore possible Les circuits numériques de
des mêmes normes précises qui distinguent
Compact Marantz des autres. Des puces à 16
suréchantillonnage quadruple, soigneuseme
Page 1

A gauche un texte issu de WordPerfect PC et récupéré sur Mac avec des caracatères parasites : les carrés et les C cédille. A droite, le résultat après être passé à la moulinette de ConverText : tout est corrigé.

Scanner Agfa noir 800 dpi



Image digitalisée sur le scanner Agfa Focus II. Sortie à 2400 dpi, trame 120-45° sur photocomposeuse Compugraphic.

Agfa, dont le scanner a été élu Icône d'or 88, vient de présenter un nouveau scanner à plat, à 256 niveaux de gris sur 8 bits et 800 dpi. Outre les fonctions d'autotrace, la nouvelle version de MacView offre des outils proches de ceux d'Image Studio (lire Icônes N°12) : répartition des niveaux de gris sur la courbe tonale, gestion de l'intensité et du contraste sans rescanning, filtres sur une partie de l'image... Distribué par P.Ingénierie, il sera disponible en septembre. Proposé à environ 50 000 F, ce scanner haut de gamme est plutôt destiné aux photocompositeurs et aux photograveurs.
Service lecteurs R1.

Linotype pour Atari

Atari a montré au récent Forum PAO l'interfaçage d'un Mega ST avec une Lino 300 via un boîtier créé par la firme allemande DMC à qui l'on doit le logiciel de mise en page Calamus.

Upgrade Editions annonce par ailleurs **Ultrascript**, un émulateur PostScript pour Atari ST. Il est destiné aux imprimantes laser Atari, HP DeskJet, IBM ProPrinter, Epson...

Il nécessite un Méga ST2 ou ST4.

Service lecteurs R3.

Fontes Adobe : nouveau système d'identification

Le nouveau système baptisé NFNT va permettre d'affecter un plus grand nombre de numéros d'identification aux polices de carctères.

Cette nouvelle méthode de numérotation diminuera le risque d'une dénomination incorrecte : jusqu'ici un même numéro d'identification pouvait être affecté à plusieurs fontes, ce qui créait des conflits.

Service lecteurs R4.

Imagex Studio



Comment l'infographiste Imagex customise la célèbre Excalibur d'Image Studio.

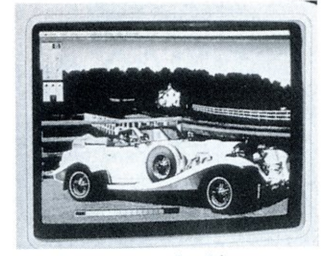
Puisque je veux allonger la voiture comme dans les dessins animés de Tex Avery, la première opération consiste à écarter le dessin en deux parties au niveau du moteur, là où je vais "élargir". Je suis calé. On peut commencer la retouche.

Grâce au *copier-coller* j'ai prélevé un élément (deux cylindres), que je peux retravailler à 1600 %, au pixel près. Quand on trace un trait dans Image Studio, ses bords se dégradent vers le plus clair ou le plus sombre des gris de votre palette. Ici pour les reflets, j'ai choisi un gris clair dégradé vers le plus foncé.

Pour les ombres portées, j'ai procédé en sens inverse.

Une fois le module terminé il suffit de le recopier très régulièrement dans l'espace vide entre les deux parties de la voiture.

Il ne reste plus qu'à redessiner l'aile par dessus cette rangée de cylindres. Je vais prendre pour base les deux parties existantes de l'aile et tracer le bord manquant. Pas de courbe de Bézier dans ce programme. Je dois donc me contenter du crayon qui, grâce à une touche de contrainte se transforme en règle. Une suite de droites blanches dessine le bord de l'aile. Une même suite de droites, grises celles-là, reproduit l'ombre de la rainure.



Le document de départ.

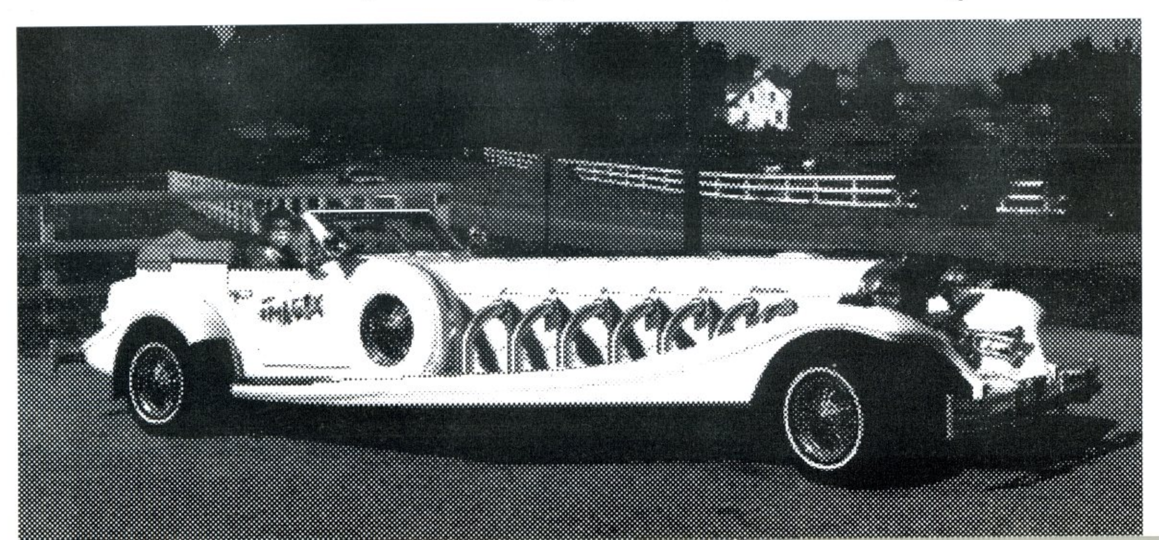
Pour remplir l'espace vide à l'arrière-plan, je me sers du reste du paysage comme-ci c'était la base d'un puzzle.

J'y pioche les pièces qui m'intéressent : un arbre, un bout de barrière, une simple matière. Quand je colle, j'essaye de transformer les éléments trop semblables : je retourne l'arbre, je me sers des outils *goutte d'eau* et *doigt* pour effacer les limites trop voyantes entre les éléments, voire pour les déformer (la goutte d'eau dilue, le doigt étale). Même opération pour le sol, sans oublier un dernier coup d'aérographe pour assurer l'ombre portée par la voiture.

J'ai dessiné le visage du conducteur et le logo sur la portière à la loupe. Je tiens toutefois à vous mettre en garde contre le danger que représente l'intégration de parties dessinées dans une photo, et ce, malgré les qualités d'Image Studio. Ici ce qui rend l'opération possible est le choix des sujets et leur petite taille.

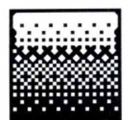
Une fois le visage et le logo terminé, je pose par-dessus un des filtres qu'offre le logiciel. Celui que j'ai choisi "défocalise" (rend floues) ces parties de l'image. Le trait dur du dessin s'efface au profit de gris moyens qui s'harmonisent avec le reste de la photo.

Imagex



Une transformation que n'aurait pas renié Tex Avery.

Troupeau saisi au lasso



Comment construire sa propre vision du monde à partir de quatre réalités différentes.

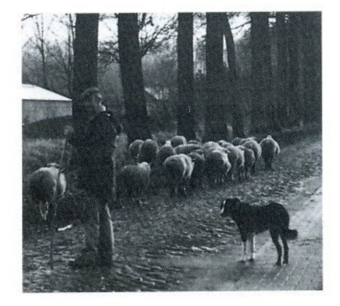
Voici comment un concessionnaire anversois spécialisé dans le Desktop Publishing, TriSoft, a réalisé sur *Image Studio* l'illustration de sa publicité. Celle-ci s'appuie sur un dicton flamand signifiant en gros "avec nous mettez votre troupeau à l'abri", autrement dit "soyez sans crainte quant à notre service". Ci-dessous, l'image finale flashée sur Linotronic. Un beau travail dû à la dextérité de Luc Bonnaevens.





Le paysage de fond. Le panneau d'autoroute de gauche a été trafiqué par copier-coller pour remplacer Breda par Anvers. Elément par élément, le montant de la poutrelle raccourcie a été reconstitué, de l'herbe glanée dans le champ étant insérée entre les montants. Entre les deux panneaux, un bout d'arbre a été dupliqué et ajouté.





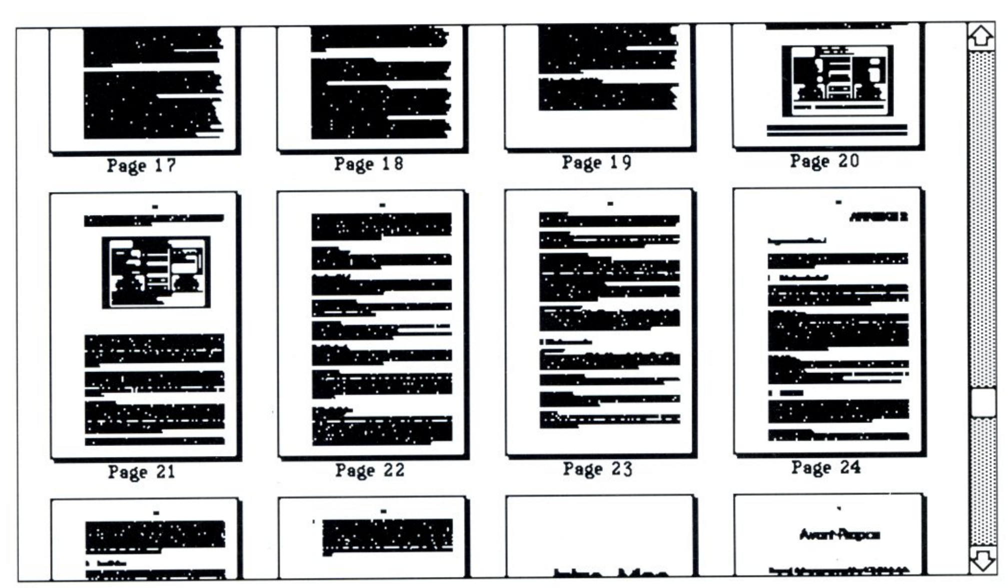
A droite, seuls le berger et les moutons qui le précèdent ont été détourés au lasso. A gauche, le troupeau n'étant pas assez important, les moutons d'une autre prise de vue ont été ajoutés. La finition s'est faite en comblant les trous en puisant dans la matière environnante : arbre, herbe, pavés.



Ready Set Go 4.5 : un chemin de fer d'enfer



Avec cette nouvelle version, le paginateur de Letraset reprend du poil de la bête.



RSG 4.5 est le seul paginateur à offrir un chemin de fer interactif. La page 23 devient la 18 ? Cliquez dessus et faites la glisser entre la 17 et 18, RSG renumérotera l'ensemble du document.

Dans la guerre que se font les logiciels de mise en page, nous avons tous entendu parler de PageMaker (longtemps considéré comme le seul valable) ou de XPress, considéré comme le plus précis.

Pourtant Ready Set Go! a le même âge que PageMaker, et est tout aussi professionnel que XPress, tout en restant suffisamment simple pour des non-professionnels de l'édition. Pourquoi semble-t-il moins connu? Sans doute à cause d'erreurs de marketing de son concepteur, Graphic Manhattan. Mais, depuis la version 3.0, c'est Letraset qui le distribue, et le produit s'envole. Avec la version 4.5 on est loin de la toute première version, qui ne traitait qu'une page à la fois, simple mariage de MacWrite et MacDraw.

Ready Set Go! allie les capacités d'un excellent paginateur avec celles d'un excellent traitement de texte. Personnellement je l'utilise depuis plusieurs années, aussi bien pour faire un journal, un tract, un livre, ou du courrier. Voici, en vrac, quelques uns de ses avantages.

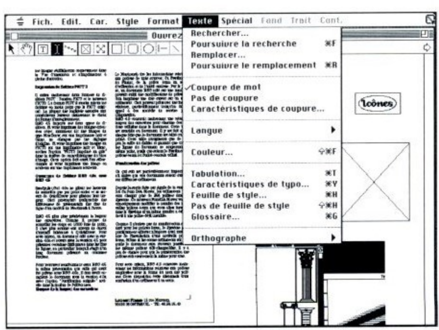
Une interface simple, avec de nombreux raccourcis clavier, nombre de pages illimité ; ouverture de nombreux documents en même temps ; glossaire et feuilles de style (créés pour un document ou importé d'un autre) ; césure automatique et paramétrable, et ce en plusieurs langues (anglais, français, allemand, espagnol, hollandais) ; de plus, comme elle est traitée par algorithme, on peut l'utiliser pour d'autres langues, en corrigeant manuellement les quelques différences ; vérificateur orthographique bilingue français-anglais, avec propositions de correction et création de dictionnaires personnels ; format de pages réglable jusqu'à 2,50m x 2,50m, avec recouvrement des pages pour impression de documents plus grands que ne le permet l'imprimante ; réglage des interlignes, du kerning (la césure), des exposants et des indices ; recherche et remplacement de texte avec choix de la police, du style, du corps et des majuscules/minuscules.

Côté graphique, on a accès aux outils standard style MacDraw (ovales, lignes, etc) paramétrables au 10ème de millimètre, et aux blocs dessin pour importer tous les formats.

Une règle magnétique et un gabarit réglable facilitent les mises en place rapides. Tous les blocs (texte, dessin) ou objets peuvent être verrouillés, non imprimés, etc, et peuvent chasser le texte au-

tour d'eux, ce qui permet au texte d'habiller le contour d'un dessin (avec distance réglable) ou d'aligner le texte sur une ligne oblique.

On peut également écrire directement en langage Post-Script, à travers un bloc texte, permettant ainsi tous les effets spéciaux.



Comme Pagemaker, RSG! offre une table de travail pour disposer les éléments en attente de placement.

Enfin, avantage non négligeable pour certains lecteurs, Ready Set Go! tient peu de place, et sait créer de gros documents sans nécessiter de disque dur.

Les nouvelles fonctions

Celles-ci sont nombreuses, comme le chemin de fer, la séparation des couleurs d'accompagnement, la retouche des images digitalisées, un réglage plus fin du texte, etc.

Outre les cinq affichages classiques, nous avons maintenant le chemin de fer, c'est à dire l'affichage de l'ensemble des pages en réduction. Outre la vision d'ensemble, cela permet bien sûr de sélectionner une page pour l'ouvrir, la supprimer, la copier et même la déplacer à travers tout le document, et ce quel que soit le nombre de pages (limité par votre seule mémoire).

Le corps des caractères est maintenant réglable de 1 point à 320 points au 1/100ème de point près. Vous pouvez convertir du texte automatiquement en minuscule, majuscule, initiale de mot ou initiale de phrase en capitale.

L'alignement du texte ne se contente plus du classique horizontal. Vous pouvez le justifier verticalement dans une colonne suivant cinq positions : en bas, en haut, centré dans la hauteur du bloc, justifié par répartition des espaces entre les lignes ou justifié par répartition des espaces entre les paragraphes. Les interlignes sont réglables au 1/100ème de point près et l'approche des caractères au 1/1000ème de cadratin.

L'importation et l'exportation de textes balisés par les noms des feuilles de styles devant s'appliquer automatiquement au texte qui suit la balise est désormais possible. Ainsi, si vous optez pour écrire votre texte dans WriteNow par exemple, vous pouvez, dès cette frappe, prévoir les feuilles de style (titre, sous-titre, tableau, notes, etc) qu'utilisera Ready Set Go! Rappelons que l'on peut importer des textes de MacWrite, WriteNow, Word, WordPerfect et bien sûr les textes ASCII.

L'importation de dessin est facile, et utilise les formats Paint, PICT I et PICT II, EPFS, TIFF et RIFF (Image Studio). Pour ces derniers, un éditeur de niveaux de gris permet la retouche des images. Il comprend des curseurs de contraste et de luminosité, des commandes de miroir horizontal et vertical, et permet la modification de la courbe Gamma, le réglage de la trame des demi-tons, la création d'un négatif et la postérisation (solarisation) par limitation du nombre de niveaux de gris.

Les objets graphiques (rectangles, cercles, lignes, etc) peuvent avoir une couleur de fond et une de contour. Ils sont positionnés et dimensionnés au 10 000ème de pouce (2,5 millièmes de mm).

Chaque texte, objet,... peut se voir attribuer une couleur. Celle-ci peut être standard (y compris les couleurs Pantone) ou être personnalisée par l'utilisateur. On peut importer une palette de couleurs depuis un autre document. La séparation des couleurs d'accompagnement est automatique, et on peut imprimer le nom des couleurs. Les hirondelles de repérage peuvent être placées où vous le souhaitez, aux emplacements vierges réservés pour des photos par exemple. C'est pratique si vous filmez des sorties laser de documents A4.

Mais la séparation des couleurs quadri ou Pantone n'est pas encore possible. Il faut créer un fichier PostScript de votre document (appuyer sur *Commande-F* après avoir cliqué sur *Imprimer*) et le passer dans un séparateur qui récupérera vos indications de couleur. La mise en place est encore plus précise (réglable au pixel près), que ce soit pour un objet ou pour un groupe. On peut créer facilement des règles de montage magnétiques, verticales et horizontales.

La césure fonctionne, bien que nos caractères accentués lui donnent parfois du mal. On peut de toute façon toujours compléter un dictionnaire utilisateur des césures, sauf lorsque le mot comporte une apostrophe.

Petite déception, rançon de la couleur et du reste, cette version a grossi. Le logiciel fait maintenant 520K (contre 280 en version 4.0), le dictionnaire anglais 217 K et le dictionnaire français 531K. Sous Multifinder il réclame officiellement 1024K; cependant je l'ai essayé avec succès à 800K.

Vendu environ 6 500 F, RSG 4.5 est livré avec un installateur sur disque dur ou disquette permettant quatre installations (la désinstallation étant possible), soit deux fois plus que PageMaker. Mais il est nécessaire d'enlever les INITS et accessoires non Apple pour faire fonctionner l'installateur. De plus il ne faut pas passer son disque à travers un logiciel de défragmentation ni de sauvegarde sur disquettes, sans désinstaller Ready Set Go! avant. Résultat, il vaut encore mieux glisser une copie sur son disque dur, et lui donner la disquette Master quand il la réclame.

Préférences

Unité : Pouce
Règles d'alignement :
Arrière-plan
☐ Règles graduées
☐ Bords d'impression
☐ Contour des blocs
☐ Repères de montage
☐ Nom des couleurs
☐ Pas de lissage
☒ Faux demi-tons
Annuler | OK

Numéro de la première page : 1
Corps minimum pour l'espacement automatique : 12,00 points
Valeur du rapprochement automatique du caractère : 100 %
Valeur de l'espacement automatique des lignes : 100 %
Seuil de sensibilité magnétique : 5 pixels
Seuil de symbolisation des lignes en faux texte : 0,00 points
Réglage de la touche de tabulation : 1,000 cadr.

Les Préférences permettent de personnaliser la façon dont RSG! présente un document.

A noter qu'un lien avec les scanners de photogravure Crosfield est en cours de mise au point. Ce système baptisé *Desklink* permettra d'intégrer des images TIFF couleur dans votre document pour obtenir des pages quadri entièrement montées avec leurs illustrations en place.

Dès lors RSG n'aura plus à rougir de la comparaison avec ses illustres concurrents.

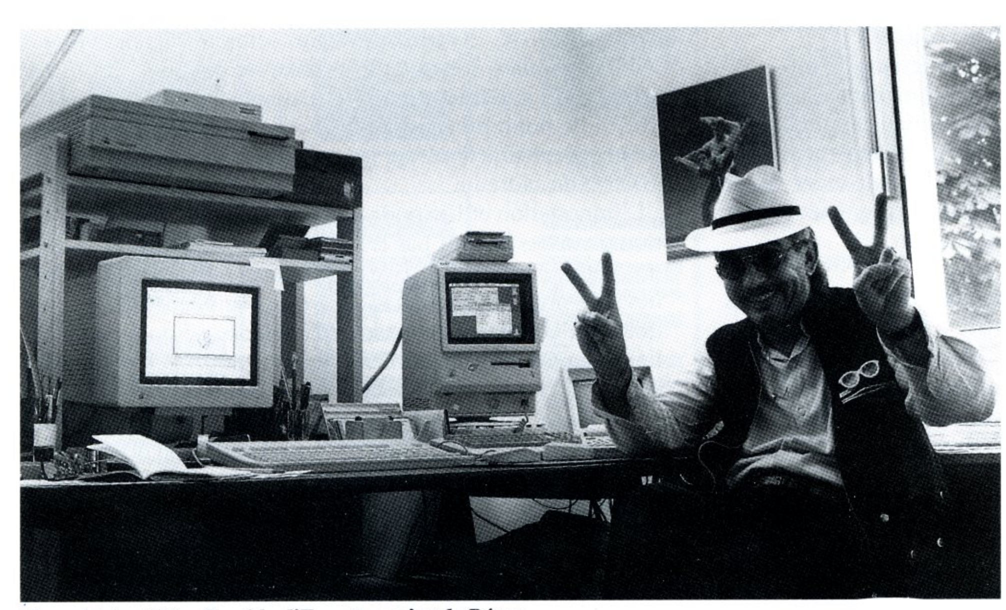
Michel Lansard

Service lecteurs R 5 (page 58)

Alain-Gilles Bastide : PAO à Quito



Il n'a pas attendu que le planisphère s'installe dans le tableau de bord pour exporter son savoir-faire.



Pour Alain-Gilles Bastide, l'Equateur c'est le Pérou.

«Macintosh est bien plus qu'une nouvelle machine, c'est un fait de société, voire de civilisation. L'interface Mac, en même temps qu'elle opérait une véritable révolution dans le domaine de la micro-informatique en général, des arts graphiques et de la communication en particulier, donnait naissance à de nouveaux métiers ...»

Alain-Gilles Bastide, acteur-utilisateur de cette révolution depuis le début, parle en connaissance de cause : il est devenu un expert PAO. Avant, de 1974 à 1984, il sévissait dans la photographie: galeries, éditeurs, imprimeurs, presse, agences de news et de publicité, mais aussi radio, télévision, bref le monde du graphisme et de la communication.

Quand il décide, après avoir créé l'événement du *Mois de la Photographie de Paris* en 1982, puis de *Arles-Off* en 1983, de raccrocher ses appareils photo, il ne sait pas encore qu'il va rencontrer une étrange petite machine dont il va tomber amoureux, et avec elle continuer le voyage.

AGB est en effet avant tout un grand voyageur ; déjà il a vécu aux Etats-Unis, au Canada, en Hollande, en Suisse, au Pérou, en Equateur, et visité bon nombre d'autres pays. En septembre 1984, avec Macintosh (128K), *MacWrite* et *MacPaint*, il repart pour l'Equateur monter une agence de publicité baptisé *Laser Publicidad*.

«Quand le Pape Jean-Paul II, est venu en Equateur, en 1985, j'ai eu l'occasion de voyager toute la journée avec lui. J'étais chargé par une agence de faire une photo pour la publicité de la compagnie aérienne, SAN, qui le transportait dans le pays. Je suis pas catholique, encore moins pratiquant, mais il m'a béni deux fois dans la journée, dont une en tournant autour du sommet du Chimborazo, une des plus grandes montagnes de la Terre... Magique! Ça a dû me porter chance...»

Effectivement, dans ce petit pays coincé entre le Pérou et la Colombie, on commence à parler de cette nouvelle agence de pub, et de cette machine bizarre sur le bureau de son directeur. Les budgets commencent à affluer, il faut même en refuser.

«Un jour arrive le principal distributeur Apple de l'Equateur...

Il s'agissait de vendre 250

machines dans les trois mois et de récupérer 10 points de parts de marché. Il insiste qu'il met la barre haut, mais qu'il est persuadé que nous allons y arriver. Nous avons vendu 700 machines et on a pris 25 points de mieux, en même temps que l'on se retrouvait meilleur distributeur pour l'Amérique Latine. C'est comme ça que j'ai été invité à San Francisco à la Apple World. Un plan d'enfer : limousines, cadeaux, grands hôtels... et en prime, dès l'inauguration, la présentation par Sculley du MacPlus et de la LaserWriterPlus, avec les deux premiers logiciels de PAO, le Publisher et le PageMaker, encore en versions beta. J'sais pas si tu peux imaginer le choc!

Après tout est allé très vite; j'ai été un des premiers à utiliser ces logiciels, en commençant immédiatement des productions : petites revues, annonces publicitaires, récupération d'images avec ThunderScan, MacVision... Quand le matériel est entré dans les journaux, les agences, les imprimeries, j'avais une dizaine de mois d'avance et je n'avais pas beaucoup de concurrence dans la spécialité.

Les propositions de travail se sont multipliées, j'ai dû en refuser beaucoup, parce que j'ai toujours préféré perdre du boulot que ma liberté de voyage... Et je suis venu me ressourcer en Europe.»

Début 88, AGB rentre en France. Au même moment, Apple France crée son Réseau Expert dont il sera un des premiers sélectionnés. Et l'aventure continue, il vient de faire sa première intervention aux USA, s'intéresse au marché espagnol, et, à partir d'une base à Quito, internationalise son action en Amérique Latine. Entre deux avions, il nous confie quelques trucs sur son logiciel fétiche : Quark *XPress*.

Propos recueillis par JPG.

MES PETITS CLICS

■ Réfléchir avant d'agir :

Avant de se lancer dans l'exé, mieux on prépare son boulot et plus on ira vite en réalisation. Avec *XPress* comme avec un autre logiciel de mise en page, prenez le temps de faire une maquette très précise par rapport à votre chemin de fer, fabriquez avec *MacroMaker* ou *Tempo* les routines (Mise en couleur, bloc transparent, lettrine,...), les feuilles de styles (Texte, titres, intertitres,...).

■ Saut de page
Saut de blocs :

Un saut de page sur W*ord* correspond à un saut de bloc quand on importe sur *XPress*. Pour une page petites annonces, avec des styles différents, c'est intéressant de le savoir.

■ Picas—mm—Cicéros :

Vous voulez vos caractères en picas : tapez la taille choisie avec *p* derrière. Vous les voulez en mm : tapez la taille suivie de *m*. Vous les voulez en cicéros : qu'à cela ne tienne, tapez la taille suivie de *c*.

■ Justifier un titre :

Vous voulez un titre de 7 lettres (par exemple) justifié dans un bloc, c'est à dire avec un grand espace entre chaque lettre. Faites votre bloc aux cotes désirées, et tapez normalement le texte en lui donnant ses caractéristiques finales. Après le titre, faites plusieurs espaces afin d'amener le curseur presque en fin de bloc. Tapez plusieurs lettres, jusqu'au saut de ligne. Elles vont disparaître et le petit carré s'afficher. Sélectionnez le tout : C*ommand A*. Justifiez : *Command/Majuscule J*. Et le tour est joué.

■ Habiller une lettre oblique :

Comment habiller parfaitement une lettrine en italique ? Mettre le bloc lettrine en transparent et utiliser un trait oblique qui borde la lettrine en suivant son angle d'inclinaison. Demander *Modifier* sur le trait sélectionné. Choisir *Non Transparent* et couleur blanche en 100%.

■ Aligner en bas de page :

Vous n'arrivez pas à bien aligner votre texte en bas de page sur la ligne repère de votre bloc texte. Demandez *Modifier, Bloc texte Transparent*, caler en bougeant le bloc de base, le verrouiller.

■ Intertitre, Interlignage :

Comment positionner parfaitement ses intertitres sans avoir de décalage d'alignement du texte d'une colonne à l'autre ? Nous allons calculer avec les données par défaut de 10 points pour le texte et 20% d'interlignage, et un intertitre de 12 pt/Gras. Si ces paramètres sont modifiés, le truc reste valable, il faut seulement en tenir compte dans le calcul qui se fait en points.

Important, signaler les Intertitres par des retour-chariot.

Faire le calcul suivant :

1) Hauteur du caractère de l'interlignage : 12 points/ Gras. Poser : 12 Points + 20% (interlignage par défaut) = 14,4 pt

2) Hauteur du texte courant : 10 pt. Poser : Intertitre sur 2 lignes soit : 10 pt par 2 = 20 pt + 20 % = 24 pt

3) Poser : 24 pt moins 14,4 pt = 9,6 pt

4) Répartir 9,6 pt en espace avant/ après dans *Format*. Par exemple 4,8 pt et 4,8 pt.

5) Faire une feuille de style enregistrant l'opération, et l'appliquer au premier intertitre que l'on vient de fabriquer.

6) Tout sélectionner et appliquer l'interlignage correspondant au texte courant, soit dans l'exemple 12.

Ensuite en sélectionnant le texte des autres intertitres et en appliquant la feuille de style, ils se positionneront parfaitement. Le même calcul est applicable pour positionner des blocs sur un nombre de lignes correspondant.

Service lecteurs R 6 (page 58)

Pour tout savoir sur les médias du Nord de la France.



En vente chez votre marchand de journaux dans le Nord, le Pas-de-Calais, et la Picardie
Par correspondance : chèque de 55 F à adresser à NORCOM, 135 bis rue du Fg de Roubaix 59800 Lille. Tél : 20.06.30.37

Service lecteurs P 17 (page 58)

XPress 2.1 : la finesse et le confort



Cette nouvelle version offre un contrôle renforcé et affiné de la typo et de l'image.

Le nouveau XPress, c'est d'abord quelques petites choses qui le rendent encore plus confortable.

Le lissage des fontes à l'écran donne l'illusion de travailler sur un écran PostScript. Malheureusement cela ne fonctionne pas avec le cryptage des fontes Adobe.

La possibilité de modifier après sa création le format papier de votre document donne une souplesse d'utilisation qui remplira d'aise bon nombre de maquettistes. Pratiquement, par exemple, c'est pouvoir transformer 2 A4 en un A3 en quelques secondes.

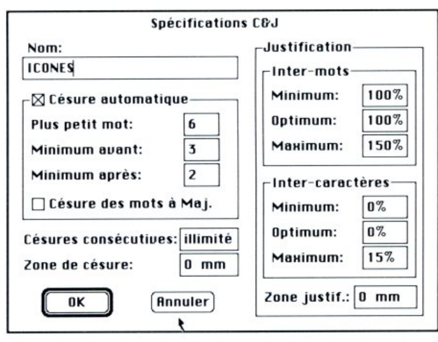
Une commande *Ouvrir document*, permet de visualiser le gabarit du document que l'on va ouvrir, en même temps que de connaître son format.

Dans *Préférences*, vous pouvez positionner les lignes de guidage (limites de blocs, lignes de repères), devant ou derrière. Indispensable pour passer devant les blocs opaques, et pour gagner en rapidité d'exécution.

Un éditeur d'approche (paire et groupe) permet maintenant d'Editer les approches de chaque police de caractère, et bien sûr de les ajuster en fonction du corps choisi. Cela se fait à l'aide d'une courbe que l'on modifie avec la souris, et il est possible d'enregistrer le réglage. Facile, rapide.

La fonction césure s'est considérablement améliorée, et l'on peut intervenir sur le paragraphe sans modifier l'ensemble du bloc. Comme dans *Word*, mais ici, en plus, les espaces justifiants sont paramétrables indépendamment, en %, et l'on peut enregistrer des césures spécifiques dans des feuilles de style de césure et de justification que l'on appellera dans la fenêtre *Format*. L'alignement vertical automatique des lignes. Cela va nous éviter bien des galères et les nombreux appels à la calculette jusqu'alors nécessaires.

Lorsqu'on définit le gabarit de notre document, il est possible de paramétrer un pas de composition, invisible à l'écran et bien sûr à l'impression. Sur cette "grille" les lignes de texte vont s'aligner automatiquement. Un gain de temps énorme surtout pour des maquettes contenant de nombreux éléments graphiques.



La fenêtre de césure, que l'on trouve désormais directement dans le menu "Edition", offre un paramétrage plus précis que dans la version précédente.

Le contrôle des images importées est renforcé, et XPress vous prévient quand il manque un fichier. Une fenêtre apparaît pour permettre de le localiser sur le disque et d'interrompre l'impression s'il est introuvable. Cette fonction *Contrôle* s'étend aux fontes contenues dans le document.

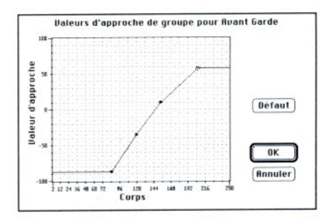
Sur l'écran d'un Mac II, on peut dorénavant visualiser les images numérisées avec la trame choisie. L'impression en demi-ton sur une Laser peut se faire avec une linéature atteignant 75 lpi.

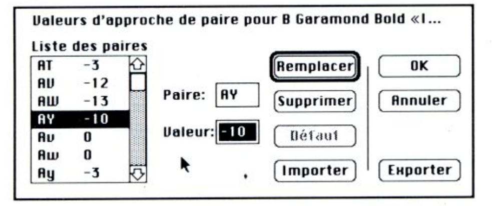
Il ne manque pas grand chose à ce logiciel pour que ses développeurs n'aient plus rien à ajouter. Toutefois, il est toujours impossible de copier plusieurs blocs en même temps.

Une option *Transparent-Opaque*, pour choisir l'arrivée du bloc texte de base par défaut, serait utile. Et enfin, la mise en place de texte en vertical ou en oblique.

Charlie Nose

Service lecteurs R 7 (page 58)



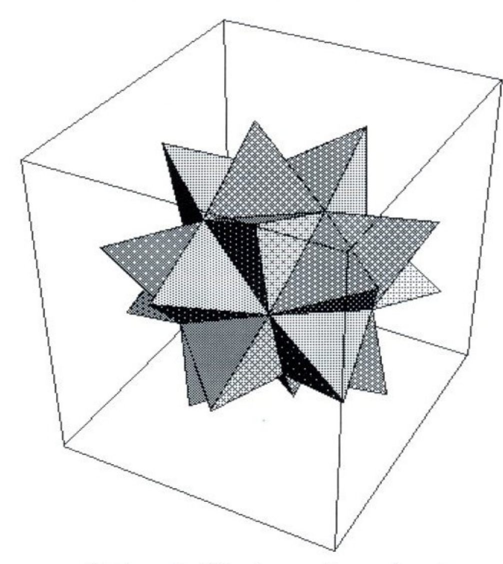


A gauche, pour chaque police, à chaque corps, on peut définir l'approche par groupe (qui se calcule en points). A droite, la même opération, mais par paire de lettres (en pourcentage).

MATHEMATICA™

Wolfram Research, Inc.

Pour Macintosh ou AT 386



Mathematica ™ **est un système puissant de Résolutions Mathématiques par l'ordinateur**

NUMERIQUES

Mathematica peut effectuer des calculs numériques de toutes précisions.

FORMULES

Mathematica peut résoudre des problèmes algèbriques et de calculs, ainsi que les calculs rétroactifs dans les formules.

GRAPHIQUES

Mathematica peut générer des représentations graphiques PostScript 2D ou 3D en noir et blanc ou en couleur.

PROGRAMMATION INTERACTIVE

Mathematica est un langage de programmation symbolique puissant.

EDITEUR DE DOCUMENTS

Mathematica vous permet de créer des documents comprenant des textes, des graphiques, et des formules.

SYSTEMES,VERSIONS et PRIX

Pour lancer ***Mathematica*** il faut un minimum de 2,5 MO de mémoire. Deux versions sont disponibles. La version standard pour Macintosh Plus, SE, et II. La version avancée pour Macintosh II en couleur est avantagée par le coprocesseur 68881.

Version standard : 4950 HT / Version avancée : 7950 HT

Versions MS-DOS/AT 386 nous consulter

BON DE COMMANDE

SOFTWORLD

17 Avenue Emile Zola, 75015 Paris
Tél : (1) 40 59 02 99 FAX : (1) 45 79 95 55

Nom : ____________ Société : ____________

Adresse : ____________

____________ Téléphone : ____________

Code postal : ____________ Localité : ____________

Je veux commander Mathematica pour Macintosh Version : ____________

Montant : ____________ · HT X 1,186 = ____________ TTC

Règlement par chèque ci-joint. Date : ____________ Icônes 17

Service lecteurs P 18 (page 58)

CERTAINS SE POSENT DES QUESTIONS SUR LA MEMOIRE

D'AUTRES NE S'EN POSENT PLUS !

Barrettes SIMM Bas Profil (CMS/SOJ)

BARRETTES 1Mo pour Macintosh™ PLUS/SE/SE30/II/IIx/IIcx ☐ ***1690,00 F HT***

EXTENSION 1 à 2Mo pour Macintosh™ II (4 X 256Ko) ☐ ***1565,00 F HT***

EXTENSION 1 à 2/2.5Mo pour Macintosh™ PLUS/SE ☐ ***3305,00 F HT***

EXTENSION 1 à 4Mo pour Macintosh™ PLUS/SE/II ☐ ***6525,00 F HT***

EXTENSION 1 à 8Mo pour Macintosh™ II ☐ ***12850,00 F HT***

EXTENSION 4Mo LaserWriter™ II NTX ☐ ***7835,00 F HT***

EXTENSIONS pour Macintosh™ SE30/IIx/IIcx ☎

reprise barrettes 256Ko............ *220F*

GARANTIE A VIE

EXCLUSIF

Barrettes 4Mo!! =16/17/20 et 32Mo pour MacII/IIx/IIcx

BARRETTES **4Mo** pour Macintosh™ II/IIx/IIcx (jeu de 16Mo) ☐ ***47820,00 F HT***

BARRETTES **4Mo** pour Macintosh™ II/IIx/IIcx (jeu de 32Mo) ☐ ***93760,00 F HT***

Avec RamDisk OS ***24Mo***

Disques Magnéto-optiques SCSI 650Mb Effaçables/Amovibles

36450 F HT

Le disque **MAGNETO-OPTIQUE** est l'idéal successeur et remplaçant du disque dur. Il est plus sur, plus rapide que le WORM, de capacité infinie, moins couteux au Mb, "confidentialisable" et moins fragile de par sa technologie.

☐ Je souhaite vous commander ....

☐ Je souhaite recevoir une documentation

Nom ....

Société ....

Adresse ....

....

Code .... Ville ....

Tel ....

DIGITAL CONCEPT INTERNATIONAL

159 Rue du Faubourg Poissonnière
75009 PARIS/FRANCE

HOT-LINE (1)42.82.90.89



Trucs et astuces sur HyperCard



■ Déplacement d'un bouton et de son icône

Pour déplacer un bouton (ou un champ) en suivant le pointeur de la souris, utilisez :
show button «monBouton» at the mouseloc

■ Fenêtre HyperCard

HyperCard travaille dans une fenêtre normale du Macintosh. Cela est parfaitement visible sur un Mac II ou sur un grand écran pour lesquels le titre de la fenêtre indique l'endroit où se trouve HyperCard. Cette fenêtre a pour nom «Card Window», et vous pouvez fixer sa position comme pour un bouton ou un champ. Essayez :
set the loc of card window to 0,20
et vous pourrez voir HyperCard travailler même si vous n'avez pas de Mac II.
Remarquez que, pour cette fenêtre, *the loc* désigne son TopLeft (et non son centre comme dans les boutons et les champs), et que les coordonnées sont relatives à l'écran du Macintosh (et non à la fenêtre comme pour les boutons et les champs).

Bill Atkinson n'a pas mis à côté de la plaque avec Hypercard.

■ Script rapide entre deux piles différentes

Lorsqu'on travaille sur plusieurs piles dans une application, il est toujours d'une très grande lenteur de faire passer d'une pile à une autre des messages divers à cause de l'aller-retour que fait HyperTalk pour lire les ordres dans une pile, puis les exécuter dans l'autre. Deux méthodes sont possibles pour accélérer ce traitement.
La première, bien connue, est de placer le script dans la pile de Base d'HyperCard car celle-ci est toujours ouverte et HyperTalk n'a pas à effectuer ces fameux aller-retours.
Si, pour des raisons de diffusion de la pile, on ne peut pas utiliser cette méthode, on peut tout de même accélérer notablement le travail en envoyant tous les ordres d'un seul coup à la pile réceptrice depuis la pile émettrice grâce aux routines suivantes :
Dans le script de la pile réceptrice :

```
on faire x,y
  -- (dans le cas où il y a deux
  ordres à recevoir)
  do x
  do y
end faire
```

dans la pile émettrice :

```
send "faire "&quote &" ordre 1,
"&quote&" , " &quote&" ordre
2"&quote to this card
```

■ Cacher les boutons invisibles

Beaucoup de spécialistes HyperCard ont cherché comment interdire à l'utilisateur qui appuie simultanément sur les touches option et commande de voir les boutons invisibles qui se trouvent sur une carte. Plusieurs méthodes ont été trouvées, parfois très compliquées...
Mettez simplement dans le script de la carte qui vous intéresse la procédure suivante et le tour sera joué :

```
on idle
  if the commandkey is down then
    set lockscreen to true
  else
    set lockscreen to false
  end if
end idle
```

■ Ordre des messages envoyés par HyperCard

Il est utile de savoir l'ordre dans lequel s'exécutent les messages envoyés par HyperCard lorsqu'on double-clique depuis le finder sur une pile.
Cet ordre est le suivant :

```
openstack
openbackground
opencard
startup
```

Ces quatre messages sont envoyés à la première carte de la pile. Tenez-en compte dans vos développements futurs.

■ Rafraîchissement d'écran

Lorsque vous utilisez les commandes *ask* ou *answer* dans un script, HyperCard ne remet pas à jour son écran après avoir fermé les fenêtres de dialogue correspondantes. Cela peut être très gênant si votre script effectue des opérations longues après l'appel d'une de ces commandes. Pour rafraîchir l'écran, il vous suffit de placer : *Go this card*

immédiatement après la commande, et votre écran redeviendra présentable.

Empêcher la protection d'une pile

Rien de plus agaçant que ces piles, que nous recevons parfois d'amis ou d'inconnus, qui sont protégées jusqu'à la moelle par une diminution du niveau d'utilisateur. Ce que j'aime, moi, c'est pouvoir regarder les scripts d'une pile et les modifier si cela me chante. J'ai donc installé dans le script de ma pile de base la procédure suivante qui piège tout appel à la commande set pour interdire une fixation d'un niveau d'utilisateur autre que 5 (le plus élevé) :

```
on set p1,p2,p3,p4
  if p1 ≠ "userLevel" and p2 ≠
"userLevel" or p3 = 5 or p4 = 5
then
    pass set
  else
    beep
    put "Pas de protection chez-moi
!!!"
  end if
end set
```

Attention toutefois que certains auteurs, un tantinet vicieux, vérifient que le userlevel a bien été positionné à la "bonne" valeur avant de continuer leur travail. A malin, malin et demi...

Curseur en panne

Parfois, au sortir d'un script, votre curseur "oublie" de reprendre sa forme habituelle de main qui est là pour indiquer à l'utilisateur qu'il peut intervenir sur l'écran (il a la main...).

Ce petit bug d'HyperCard est gênant car il peut dérouter un utilisateur novice à la découverte de vos productions. Vous corrigerez ce bug facilement en terminant tous vos scripts par :

choose browse tool — force le rafraîchissement du curseur

Raccourcis clavier

Dans la version 1.2 d'HyperCard, vous pouvez accéder directement au script de tout objet par les combinaisons de touches suivantes

- *bouton :*
command-option-clic sur le bouton
- *champ :*
command-option-majuscule-clic sur le champ
- *carte :*
command-option-ç
- *fond :*
command-option-majuscule-B
- *pile :*
command-option-b

Pour ce qui est de la version française 1.2.2, enfin sortie, les trois derniers raccourcis sont différents.

Ce sont respectivement :
command-option-c,
command-option-b et
command-option-s.

Définition de propriétés personnelles d'objets

Rappelons d'abord qu'une propriété, pour un objet, c'est en fait simplement le souvenir qu'a HyperCard de l'état d'une certaine variable. Par exemple, le *hilite* et le *autohilite* du bouton sont true ou false, le *icon* est 14752 ou *sml black home*, etc ...

Pour s'inventer une nouvelle propriété, il faut donc trouver une mémoire liée à l'objet qui veuille bien conserver l'état de notre propriété.

Le script de tout objet répond bien à cette description car on peut y écrire ce qu'on veut (bien qu'en général on y mette plutôt les handlers des messages à traiter !).

Imaginons, par exemple, qu'on veuille savoir pour chaque carte si un certain bouton de fond doit apparaître «hilite» ou non. Pour ce faire, à chaque changement d'état du bouton, il suffit d'appliquer le script suivant :

```
get the script of this card
put the hilite of background button
yy into item 1 of line 1 of it
set the script of this card to it
```

Ceci a pour effet d'écrire dans la première ligne du script le mot «true» ou le mot «false»

Il n'y a plus alors qu'à gérer le opencard par :

```
get the script of this card
set the hilite of background button
yy to item 1 of line 1 of it
```

Peut-être serait-il prudent de faire précéder notre première ligne de «—» pour éviter les problèmes, mais telle que décrite, la méthode fonctionne sans problème dans la version 1.1.

Position de la souris

Il est souvent utile de connaître les coordonnées du pointeur de la souris. Plusieurs accessoires de bureau le permettent (coordinates, clicker, etc) mais une solution élégante consiste à mettre dans le script de votre pile :

```
on coordonnees
  repeat until the mouseclick
    put the mouseloc
  end repeat
end coordonnees
```

que vous appellerez directement en tapant dans la boîte de messages «coordonnees» suivi de Return. Les coordonnées du pointeur s'afficheront en permanence dans la boîte de messages, jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton de la souris.

Bernard Grienenberger

Abréviations reconnues par HyperTalk

Voici une liste de synonymes qui peuvent vous faire gagner du temps dans l'écriture de vos scripts :

Vous pouvez écrire :	à la place de :
abbr	abbrev, abbreviated
bkgnd	background
bkgnds	backgrounds
btn	button
char	character
chars	characters
loc	location
mid	middle
msg	message
poly	polygon
prev	previous
rect	rectangle
reg	regular
slow	slowly
visual	visual effect

• **FORTRAN 1.2 de LANGUAGE SYSTEMS** sous MPW: extensions VMS, génération de code 68020/881, code et données > 32 Kb, interface Toolbox/OS.

• **InsideOut de SHANA Corp.:** construction et gestion de bases de données relationnelles. Versions mono ou multi-utilisateurs pour MPW Pascal/C, Lightspeed Pascal/C ou Turbo Pascal.

• **MODULA-2 de METROPOLIS:** environnement intégré de développement, debugger symbolique, génération de code 68020/881, interface Toolbox/OS, programmation concurrente.

• Développement d'applications ou de logiciels systèmes (drivers, inits...) sur **MACINTOSH** et **DEC VAX** en Assembleur, C, FORTRAN, PASCAL, ADA.

• Service de **récupération de données** sur disquettes et disques durs MACINTOSH.



12, Avenue des Prés
78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél : 30.43.80.50
Fax : 30.57.18.63

Service lecteurs P 20 (page 58)

ADN Concept en shareware



Claude Colin, concepteur d'ADN, propose un nouveau mode de diffusion de son générateur d'application. Il nous en explique les modalités.

Pour son auteur, un logiciel est davantage l'expression d'une idée, d'une création, qu'une entreprise commerciale. Aussi n'est-il pas bon que les nécessités de sa diffusion viennent altérer l'image que le logiciel doit donner de lui-même.

ADN Concept, plus que tout autre logiciel, propose une idée : celle d'une informatique encore plus proche de ses utilisateurs parce qu'elle adopte leur démarche, le cheminement naturel de leurs idées, parce qu'elle admet l'évolution, l'imprévu, la remise en cause.

Pour toucher le plus grand nombre possible d'utilisateurs et permettre un débat véritable, un nouveau mode de diffusion du logiciel est nécessaire. C'est pourquoi j'ai décidé de prendre les mesures suivantes :

1. ADN concept sera désormais librement copiable.

2. Les fichiers de documentation et les exemples fournis avec le logiciel seront également diffusés librement.

3. Toute personne désirant se procurer ADN pourra soit se le télécharger sur Calvacom, soit se le faire offrir par son revendeur, soit le commander à "Initiative ADN" qui en assurera la diffusion.

Un shareware (paiement facultatif laissé à l'appréciation de chacun) de 300 F sera proposé aux utilisateurs. Dans le cas d'une commande à "Initiative ADN", un coût de 390 F TTC sera facturé pour couvrir le prix des disquettes, de la copie, de l'expédition et incluant par avance le shareware.

4. Ceux qui, en toute connaissance de cause, choisiront d'utiliser professionnellement ADN, pourront souscrire à un abonnement annuel au support technique du produit donnant droit au service après-vente téléphonique et à l'envoi des nouvelles versions du produit (deux par an). L'abonnement annuel sera facturé 1 200 F HT.

5. Les utilisateurs actuels d'ADN seront sur simple justification (facture, fiche de garantie) abonnés gratuitement au service après-vente pendant deux ans.

6. Autour d'ADN, "Initiative ADN" proposera en outre un ensemble de services : formation, abonnement à la documentation permanante, fourniture de documentation imprimée, catalogue d'applications et de compléments (procédures externes, pictogrammes...), développements spécifiques.

7. Ces mesures devront assurer la diffusion la plus large du produit sans que les utilisateurs n'aient à prendre le moindre risque financier.

Cette démarche entièrement nouvelle atteindra ainsi le double objectif :

- de libérer ADN de toute contrainte commerciale ou financière qui pourrait nuire à sa diffusion ou altérer sa véritable identité,
- d'offrir néanmoins à ceux qui le souhaiteront le support professionnel dont ils ont besoin.

Je demande à ceux qui, développeurs ou utilisateurs, sont intéressés par cette démarche et souhaiteraient s'y associer, de prendre contact avec moi afin qu'ensemble nous puissions l'organiser. Je les remercie par avance de leur confiance comme je remercie ceux qui déjà m'ont soutenu et ont partagé ma passion.

Ainsi, libéré des contraintes économiques qui pèsent sur la diffusion des logiciels, ADN doit pouvoir trouver le moyen d'exprimer ce qu'il est véritablement et participer à cette marche vers une informatique nouvelle.

Claude Colin

Atari Menu : déroulez jeunesse !

C'est vrai, la machine de Jack Tramiel s'est inspirée de celle de Steve Jobs. Mais elle propose aussi des innovations intéressantes. Juste retour des choses, l'une d'entre-elles vient d'être adaptée au Macintosh. *Atari Menu* est une INIT qui fige les menus déroulants lorsque vous pointez le curseur dessus. Vous n'avez plus à rester le doigt appuyé sur la souris pour descendre chercher votre fonction, le menu restant déroulé. Il faut alors cliquer sur la fonction du menu pour la déclencher. C'est tout bête, mais bien pratique en formation par exemple ; car les débutants ont souvent tendance à relâcher trop vite le bouton de la souris ou à glisser sur une autre fonction que celle souhaitée. Quant aux utilisateurs expérimentés, cela leur permet de mieux naviguer sur les copieux menus en cascades. A noter qu'Atari Menu est incompatible avec *On Cue*.

Boutiques micro diffusant Icônes

Si vous ne trouvez pas *Icônes* chez votre marchand de journaux, rendez-vous dans un des magasins ci-dessous.

Et s'il n'y pas de boutiques diffusant *Icônes* près de chez vous, insistez auprès de votre kiosque pour qu'il demande à être régulièrement servi par les messageries de presse qui nous diffusent.

PARIS

ACCE
4 bis, r. de Châteaudun 9 ème
IMAGOL
72 Bld Raspail 6ème
INFOTHEQUE
32, r. de Moscou 8ème
International COMPUTER
26, r. Renard 4ème
MICRO-VALLEY
83, rue de Javel 15è
OPEN COMPUTER
33, Bd des Batignolles 8ème
STATION GRAPHIQUE
7, r Gay-Lussac 5è
Boulogne
OLIG
86, Bd Jean Jaurès 92100
Maisons Alfort
INFORMATIQUE SYSTEME FRANCE
99, av G. Leclerc 94700
Puteaux-la-Défense
STARCOM
C^tre^ C^cial^ Les 4 Temps 92092
Rungis
SILIC'ON Informatique
44, r. de la Couture 94563

DOM-TOM

Baie-Mahault (Guadeloupe)
MAC CENTER
ZI Jarry 97122
Tahiti
FCP
Centre commercial Lotus
Punaauia BP 13017

PROVINCE

Aix-en-Provence
MICRO INFORMATIQUE CONSEIL
8, a. Paul Sésame 13888
Ajaccio
MIC
Gal. Diamant II 20000
Albi
BUSY Informatique
25, r. St Julien 81000
Amiens
AXONE
301, r. Jules Barni 80000
Bastia
MIC
7, av Emile Sari 20200
Besançon
VAGNEUX
1, Faubourg Rivotte 25000
Chambéry
INFOGRAAL
112, rue Molière
Chartres
4i
14, r. de la Foulerie 28000
Châteauroux
OPTION CLIC
17, r. Bertrand 36000
Dijon
SETTEM
40, Bd de la Marne 21000
Ferney Voltaire
CIP
Centre d'Aumard 01210
Grenoble
SIVEA
28, Bd Gambetta 38000
Laval
SLAD Informatique
10, r. du Val de Mayenne
• Lille
MIP'S
42, r. de Paris
GENIUS SOFTWARE
88, r. de Paris
LIBRAIRIE DES ENTREPRISES
Bd de la Liberté
La Rochelle
COMPUTERLAND
ZAC de Beaulieu 17138 Puilboreau
Lons-le-Saunier
PERONO
3, r. Pasteur 39000
Lorient
MICROMAG
4, crs de la Bove 56100
• Lyon
ICONE Informatique
57, r. Boileau 69006
Macon
MAC FORMATION
43, r. Gambetta 71000
• Marseille
INTERNATIONAL COMPUTER
64, av. du Prado
JANUS PROMOTION
169, r du Paradis 13006
Mérignac
ACTION INFO
Le Montesquieu
A. Kennedy 33700
Montpellier
INFOLAND
10, r. de Lodève 34000
Nantes
SIVEA
21, Bd Guist'hom 44000
Orléans
AMC
13, r. des Minimes 45000
Reims
CHANZY ORDINATEURS
50, r de Chanzy 51100
Rennes
XMATIC
161, av. Gl Patton 35700
Royan
MICRO MEDIA
13 Crs de l'Europe 17200
Saint Peray
Pole 2000 LE MAIL
45000
Saint-Paul les Dax
PLI
Ilôt Campus 40990
Saint-Etienne
LASER EDITION
37, r. Michelet 42000
Sens
STOP Informatique
41, r. Alsace Lorraine 89100
Soissons
A2 8, r. G. Muzart 02200
Strasbourg
CILEC 18, Quai St Nicolas 67000
Valence
ORMA
4, rue M. Chambaud 26000
• Villeneuve d'Ascq
ASYSTEL
25, r Denis Papin 59650
COMPUTIC
2, allée Lakanal

BELGIQUE

• Bruxelles
COMPUTERLAND
19, r de la Loi 1040
CREASYS
443, Ave Van Volxem 1060
DITEX
29, r. E. Solvay 1050
GALILEE-ROGIER
Pge International Rogier 30
LIBARAIRIE DU MIDI
2, Square de l'Aviation 1070
MICRO-MU
61, r. Henri Staquet 1030
SYNERGY
47, rue Gétry 1000
Louvain-la-Neuve
CIGAL Agora 5/114 1348
Wavre
JP High Tech
1, Rond Point Liberté 1300

SUISSE

Genève
IRCO
3, r. Jean Violette CH-1211
• Lausanne
COMPUTER SHOP
Place Lariponne CH-1005
LE MAC SHOP
r. Simplon10-12 CH10001
Fribourg
SGS
10 r. de l'Industrie CH-1700
Vevey
COMPUTER SHOP VEVEY
2, r. du Collège CH-1800

Plein Temps

Le générateur expert d'emplois du temps

Puissance et simplicité

"PLEIN TEMPS : premier de la classe"
"PLEIN TEMPS règne en maître depuis 2 ans"
(ICONES, N° 16 Page 49)

De 3350 à 7500 F HT selon version

contactez votre concessionnaire Apple ou écrivez à :

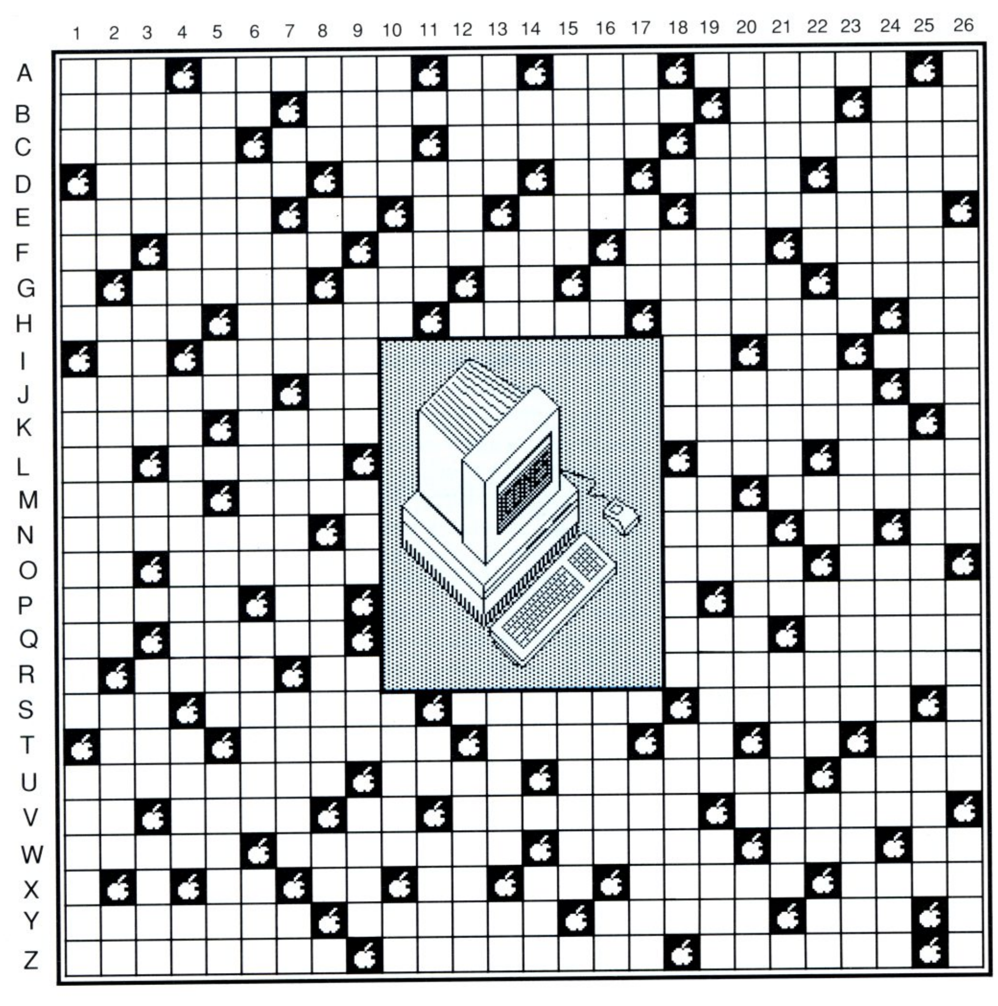
MIDNIGHT SOFTWARE,
6, rue Tivoli, 31000 TOULOUSE

En Suisse : Jean Parmentier (41) 2581 1532

La grille de l'été



Abandonnez pour une fois vos outils électroniques. Un crayon de bois, une gomme et vos connaissances en micro suffisent pour noicir ces pixels de papier.



Horizontalement

A. Article - Rongeur - Conjonction - Article - Des êtres masculins (Le tout du 1 horiz. : sous-titre d'une revue).

B. Unité de mesure binaire qui représente 8 bits - Dans la pomme - Gorge dans une roue - Permet d'entrer dans un système informatique.

C. Cavité osseuse - Ville du Canada - Langage de programmation - On lui doit le portable Z88.

D. Electronique, il ne tient pas dans la poche - Pays africain - Initiales du prédécesseur du logiciel *More* - Un angle peut l'être - Sainte patronne des ébénistes.

E. Immobile - Pronom - Une langue d'autrefois - Ouvrier agricole en Amérique du Sud - Document imprimé représentant les informations attenantes à un programme.

F. Marque de licence - *Voice Navigator* est un outil de ce type - Petite voie - Filin frappé sur une ancre et tenu à la surface par une bouée - Emanation perçue par le système olfactif.

G. Procure de l'espace - Mémoire morte - Son maire est bien connu - Mouvement humanitaire - Lac du pays de notre micro favori.

H. Tas - Allai çà et là - Technologie à la base du boom de la micro-édition - Proportionnons - Possessif.

I. Champion - Messagerie électronique outre-atlantique - Dans - Participe - «And much more» in french.

J. Phonétiquement, prénom de la voix sexy qui nous a appris à cliquer sur les cassettes livrées avec les premiers 128 K - Pronom - Echapper - Il voulait toujours téléphoner à la maison.
K. Moitié d'hectare - Virus - Des icônes peuvent l'être.
L. Initiales du plus important concessionnaire de Paris - Ville suisse - Attacha - Utilitaire placé dans un dossier système et accessible dans le tableau de bord.
M. Vous en avez ressenti un lorsque vous avez déballé votre premier Mac - Nom poétique de l'Irlande - Pronom personnel - Chacun des degrés par lesquels doit passer une couleur.
N. Déplombeurs - Démonstratif - Au calendrier - Les icônes de cette matière peuvent vous faire gagner San-Francisco.
O. «Le» dans la Silicon Valley - Un protège matelas - Plante utilisée pour la fixation du sable des dunes - Un allemand.
P. Peut être à droite ou à gauche - Au cœur du yoyo - Marque commerciale d'une bouteille isolante.
Q. Conjonction - Ingénieur américain à qui l'on doit le cardage mécanique pour le traitement de la laine et du coton - Désigne l'âme humaine conçue comme unité - Logo qui double le prix d'un disque dur.
R. Utilisateur américain - Pronom personnel - Les utilisations du Mac le sont en général.
S. Accumulation d'objets - La maladie du siècle - A du caractère - Monnaie.
T. Votre revue y consacre un supplément régulier - Duc normand très connu - Vedette féminine de «West Side Story» - Fleuve côtier - Le meilleur - Largeur maximum d'un bateau.
U. Embarrassante - Terme poétique de la mer - Bateau des vikings - Qualité d'une chose.
V. Symbole chimique - L'ASCII en est un - On l'appelle «Jackintosh» - Réuni en un tout - Partie du système d'exploitation qui gère documents, dossiers et programmes.
W. Action de cacher et de garder une chose volée par un autre - Tiras un légume de son enveloppe - S'exhale d'un corps - Bien connu pour son arche - Initiales d'une firme célèbre pour ses calculatrices et qui propose des Mac II transformés en stations d'Intelligence Artificielle.
X. Sigle utilisé quand on parle de systèmes experts - Lettre grecque - Article étranger - Symbole chimique - Bout de la mamelle en parlant des animaux - Dans un véritable intégré, il est dynamique.
Y. Causent la perte - Etat d'un plan horizontal - Pariai - Unité binaire.
Z. Ne dire que du bien de votre Mac, par exemple - Quand les icônes sont d'or, elles le sont toujours - Une disquette protégée l'est.

Verticalement

1. Sans elle, un programme n'est pas utilisable à fond - Ville très connue pour ses lentilles - Avec avarice - Avec *Word* vous pouvez le faire.
2. Apple vient de sortir les siens - Dignité d'un officier général des armées - Son expo annuelle a lieu fin septembre - Article.
3. Pour apprendre à programmer vous devez en faire un - Langage de programmation - Un «langage» d'autrefois - Utilisai - Cri de souris.
4. Agaças - Actions de vos mémoires - Unité de mesure ancienne - Négation.
5. Un certain timbre de voix - Type de Mac, inversé - Suivent un cours d'informatique, par exemple - Habitant d'une ancienne contrée, ventée, d'Asie Mineure.
6. Système d'exploitation - Dans une boucle, diminuera d'une valeur constante une variable - Auteur de l'essai : «le Théâtre et son double» - Un certain fardeau.
7. Fleuve côtier - Ventila - Un numéro chasse l'autre - Fûtée - Pronom.
8. Mémoire vive - Symbole chimique - Ville italienne sur l'Adriatique - Le 7.0 est annoncé pour la fin de l'année - Type de Mac II.
9. Pictogramme - Grogner - Sans voile - Sigle d'un grand pays - Attention.
10. Interface permettant le transfert des données entre les périphériques et l'unité centrale - Souverain - Ports, pour les anglais - Note renversée.
11. Militaire recruté, anciennement, au Maroc - Dans - dans le menu «File» US.
12. Sorte - Concessionnaire belge.
13. Titre des empereurs de Russie - Prénom féminin - Athlète américain qui créa sa légende aux J.O. de Berlin en 1936 - Paresseux.
14. Il vaut mieux éviter de tomber dessus - Un des Mac - Saint manchot - «Couper» pour un anglais.
15. Exercice scolaire, à l'école primaire - Manière de chanter au Tyrol.
16. Muse de l'élégie - Vieille ville - Lecteur d'une grande capacité de stockage - Pronom.
17. Pour agrémenter une conversation - Négation - Au Canada, un terrain qui n'est pas encore complètement essouché.
18. Filets pour prendre les alouettes - Vous l'avez en main - Fruits secs à une seule graine comme les noisettes.
19. Lieu de naissance de bien des micro-ordinateurs et de leurs applications - Danse populaire russe - Dans *MS File*, tableau résumant les informations contenues dans un fichier.
20. Celles du Mac sont de Californie - Adverbe - Corps imprimé - Note renversée - Peut servir de barrage.
21. Sont à la barre - Langage de programmation - Symbole chimique - La femme de l'empereur russe.
22. Diminutif d'un micro célèbre - Un des mots réservés en basic, par exemple - Réfutée - Article - Armes blanches - Lac soudanais - Vient de boire.
23. Pas belles - Régleront votre moteur - Terre française, bien froide.
24. Périphérique utile en PAO - Avant l'O.N.U. - Qui n'est point sujet à changer - Donne congé.
25. Spécialiste des sciences du langage humain - Qui sait éviter toute dépense inutile - Va droit au cœur.
26. Géniteur - Faire réapparaître des propriétés, des phénomènes disparus - Préfixe signifiant un et demi - Se charge automatiquement au démarrage. Il doit impérativement se trouver dans le dossier système.

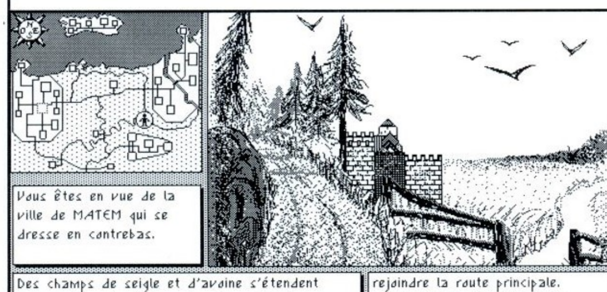
Jean Ségui

Cliquez sur Icônes : abonnez-vous.



Ludidacticiel : pour qu'apprendre devienne une aventure.

"Le Gardien du Savoir : plein de" talents"..une triviale poursuite dans un décor médiéval" (*Icônes N°16*).
"Hyper-aventure" (*l'O.I. N° 112*)
"Parcours initiatique pimenté de questions à choix multiple : plutôt bien fait" (*Jeux et Stratégie N°55*)
"des épreuves à éblouir les yeux et à charmer les oreilles" (*Apple Magazine N°8*).
"Le logiciel vise surtout le domaine de l'enseignement : les connaissances des élèves peuvent être testées dans une ou plusieurs matières, sous un mode ludique" (*SVM Macintosh N°4*)



Expédition franco : 528 F
Démonstration envoyée contre 50 F par chèque ou timbres

precilab
☎ 83 37 06 78
96, rue Stanislas _ 54000 NANCY

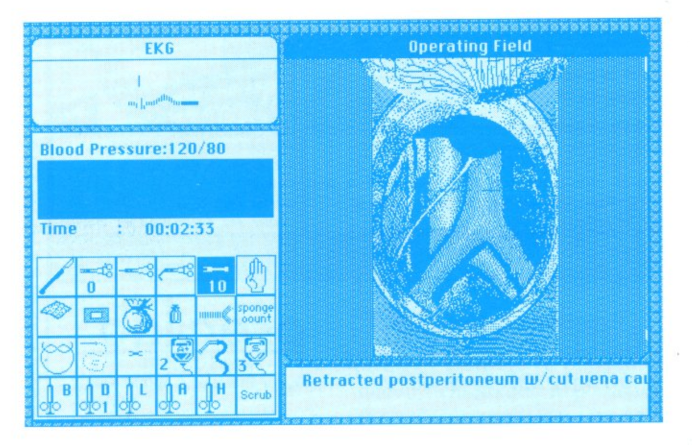
service lecteurs P 22 (page 58)

Surgeon : pour jouer au docteur



Rêviez-vous de GORE et de Flight Simulator réunis ? Du sang, il y en a ; de la simulation également. Voici un logiciel qui vous fera aimer (si ce n'est déjà le cas) jouer au docteur, ou plutôt au chirurgien.

Pour parvenir à l'anévrisme, pas moins de neuf «couches» de peau et d'organes ont dû être écartés.

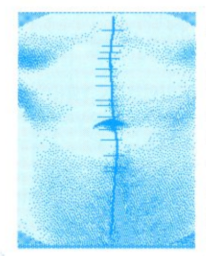


Surgeon vous propose d'examiner Mr Jones et, si le diagnostic correspond à ce que vous suspectez (un anévrisme de l'aorte), de l'opérer sans plus attendre.

Ne vous y trompez pas, la simulation a débuté depuis longtemps ; en fait, l'option d'opérer en fait partie. Il n'est pas rare d'ailleurs que l'on vous annonce qu'elle n'était pas du tout nécessaire... Triste fin.

Quoiqu'il en soit, vous avez pris votre décision. Le patient est préparé (entendez endormi) et repose sur la table d'opération. Vous disposez d'un outillage assez impressionnant : scalpel, forceps, ciseaux, clamps, rétracteur, bref toute la panoplie du parfait chirurgien. Tout a été prévu, même les éponges (bien utiles lorsqu'une hémorragie viendra obscurcir l'écran).

Vous démarrez au scalpel. C'est l'instant de vérité : un faux mouvement et un flot de sang noir (moniteur monochrome oblige) se déverse ; l'effet est assez saisissant. Il vous faudra travailler vite et suturer les vaisseaux ; puis vous devrez stabiliser la pression sanguine avant de continuer plus avant. En permanence, le patient est surveillé par un électrocardiogramme. Au bout de quelques heures de pratique, parions que vous angoisserez aussi lorsque les «bip» émis se feront irréguliers ou lorsqu'ils se transformeront en un seul son continu !



Même si la cicatrice n'est pas très belle, Mr Jones est sauvé ! La greffe a réussi ...

Les paramètres gérés par le programme sont complexes et nombreux. Songez que le fait de ne pas vous laver les mains avant tout travail sur un patient peut engendrer une infection qui ne se déclarera que plus tard, au cours de l'opération. Bien peu de parades (pour ainsi dire aucune) existent alors. Le facteur temps joue également un rôle important. Quand vous saurez que vous opérez en temps réel, cela vous donnera une idée de la difficulté, surtout quand il s'agit de réagir à une fibrillation cardiaque. Le chronomètre qui égrène les secondes devant vous a par ailleurs plutôt tendance à vous faire perdre votre contrôle.

Une opération peut d'ailleurs très bien se passer, c'est-à-dire sans aucune complication (assez rare tout de même) alors qu'au cours d'une autre, le patient présentera des signes (pas toujours les mêmes) de défaillance, allant de la simple chute de tension au ralentissement du rythme cardiaque. Que faire : injecter de l'atropine, de la lidocaïne ? peut être la dopamine ? Méfiez vous, le patient ne peut supporter plusieurs doses.

Après maint effort (c'est-à-dire quelques bonnes dizaines d'heures de pratique), vous poserez enfin le greffon. Ne croyez pas être au bout de vos peines ; il reste à éviter la formation de caillots (une injection d'héparine est conseillée) et à refermer, sans oublier de compter le nombre d'éponges utilisées (oui, le programme gère aussi cela) : il n'est pas rare de voir mourir son patient quelques jours après l'opération et l'autopsie pratiquée alors révèle assez souvent ce genre de choses oubliées à l'intérieur.

Ce jeu, dont tous les termes médicaux employés ainsi que le processus d'intervention sont exacts a, paraît-il, été testé par des chirurgiens d'un hôpital intercommunal d'une banlieue parisienne dont je tairai le nom. Bien peu, paraît-il encore, ont sauvé leur patient. Cela vous donne-t-il une idée de la complexité de cette simulation ?

Didier Zelphati

Service lecteurs R 10 (page 58)

SANS-FAUTE

Correcteur d'orthographe pour Macintosh*

*Plus, SE et Macintosh II

Plus de 350 000 mots en moins de 200 K

Dilemme ou Dilemne ? Spatial ou Spacial ?
Pantomine ou pantomime ? Contremesure ou contre-mesure ?

SANS-FAUTE repère instantanément
les substitutions de lettres,
les traits d'union manquants ou abusifs,
les permutations de lettres, les accents oubliés,
les majuscules parasites, les espaces omis etc.

- *Correction au pas à pas ou en différé durant votre absence.*
- *Consultation d'un dictionnaire de 350 000 formes classées alphabétiquement.*
- *Création de lexiques pour les mots spécialisés.*
- *Conjugaison des verbes à tous les temps.*
- *Exploration des mots voisins.*
- *Pluriels doubles, pluriels des mots composés et des mots d'origine non française.*

ACI

Analyses Conseils Informations 5 rue Beaujon 75008 Paris tél. 33 (1) 42 27 37 25

patrick chédal C&C

Service lecteurs P 23 (page 58)



Quoi de neuf sur l'Amiga de Commodore ?

■ **La "qualité Amiga" pour le Macintosh.** Des maisons qui avaient créé des programmes de toute première qualité, voire révolutionnaires, pour Amiga, ont sorti des versions équivalentes pour Macintosh. C'est le cas de Photon Paint de Micro Illusions et de Animate 4D de Byte by Byte. Il est intéressant de remarquer que dans les deux cas, il ne s'agit pas d'une "simple transposition" car les programmes ont été adaptés pour profiter au maximum des particularités du Mac.

■ **Micro Prose** qui jusqu'ici avait réalisé des jeux pour Amiga vient de lancer son premier jeu pour Macintosh : Pirates ! ; un jeu de rôle où vous pouvez choisir l'époque, le type de navire et plus de 50 îles et pays à visiter, à conquérir ou avec lesquels faire du commerce.

■ **Le Desktop Video**, mariage de la vidéo et du micro, est un domaine où l'Amiga régne en maître. Video Editing de la société SATV (Satellite et Télévision) constitue un banc de montage qui offre de nombreuses fonctions : pilotage de deux magnétoscopes, montage de 99 séquences dans l'ordre choisi, réalisation d'une preview et enregistrement de séquences.

Il est possible de réaliser la sauvegarde du montage pour répétition ultérieure et la duplication de cassettes. La solution "Home Desktop Video" proposée en collaboration avec Commodore regroupe diverses interfaces dans un même boitier : un filtre électronique (DG 88), une carte genlock (GST 30XP) et un frame-buffer (FB 10) qui assure le gel d'image pour les digitalisations. Incrustation, mixage d'images provenant soit d'une source vidéo, soit d'une source micro, titrage, effets spéciaux, animation, banc de montage, autant de possibilités offertes aux amateurs qui accédent ainsi aux fonctionnalités d'une régie de production vidéo.

■ **Excellence**, logiciel de traitement de texte est disponible en version française. Il dispose d'un dictionnaire, d'un générateur d'index et de sommaire, de capacités de calcul, et permet de créer des fichiers Postscript.

■ **WordPerfect** Corp. a communiqué avoir abandonné son projet pour la version 5.0 de Word Perfect pour Amiga. Par la même occasion, la société a précisé qu'aucun nouveau projet relatif à l'Amiga n'était envisagé.

■ **Lattice** a baissé de 500 à 300 dollars le prix de son compilateur C++ pour Amiga. Lattice a expliqué que cette baisse considérable (-40%) a été rendue possible par le bon volume de ventes.

■ **Ami Expo** continue d'intensifier son programme d'Expositions dédiées à l'Amiga : la prochaine aura lieu à Chicago du 28 au 30 juillet et une autre à Santa Clara, en Californie, du 20 au 22 octobre. La première Ami Expo européenne nommée AMIGA'89, est prévue pour le mois de novembre à Cologne (Allemagne).

■ **Le Touch Screen System** pour Amiga, qui avait été présenté au Comdex d'Atlanta en mai 88 est disponible depuis quelques mois. Le prix public officiel déterminé par le fabricant (Future Touch, un département de Amiga Business Computer) est de 1 195 dollars. (Attention, son installation demande le démontage et remontage du moniteur après les soudures nécessaires, ce qui annule la garantie).

■ **Palette Polaroïd :** Pour cause de questions techniques (fréquence, interlaçage, etc.), la Palette de Polaroïd n'était pas directement exploitable par Amiga afin d'obtenir des diapos ou autres photos d'écran. Pour cette raison, American Liquid Light Inc. a développé Imprint ; une sorte d'interface compatible avec tous modèles d'Amiga et permettant ainsi l'exploitation de Palette. (Palette existe en version PAL et NTSC). Maintenant, Liquid Light offre un nouveau produit : Still Light ; celui-ci est un "film-recorder" directement connectable à un Macintosh et exploitant les 16 millions de couleurs. Still Light est un produit complet qui (à la différence de Imprint pour Amiga) ne nécessite pas la Palette Polaroïd en complément. Une version commerciale pour Amiga n'est pas prévue pour l'instant, même si d'après certains bruits, un prototype serait à l'étude.

■ **Commodore Italie a présenté à la presse (italienne) le système UNIX sur Amiga** 2500/UX, l'Enhanced Chip Set (ECS) et un moniteur Hi-Res. Dans son numéro d'avril, la revue italienne Microcomputer publiait, parmi d'autres, une photo-écran d'un workbench "large" de 1280 pixel en horizontal !

■ **Le guide** des logiciels et périphériques recense 400 produits professionnels disponibles en France.

Giorgio Cupertino 



Le noir et blanc en couleur



LA COULEUR EN UN INSTANT:

Vous pouvez tout mettre en couleur. Il y a au total 60 tons différents.

Vous pouvez avoir 1, 2, 3 couleurs ou plus sur la même feuille, de quoi faire pâlir tous les graphistes ou les designers.

Grâce à l'avènement de la PAO, les imprimantes laser vont maintenant imprimer en couleur.

Téléphonez au (1) 48 63 20 21 ou
renvoyez ce coupon à: KROY, BP 60029, 95971 ROISSY.

....

Sté: ....

Contact: ....

Téléphone: ....

Adresse: ....

....

Code postal: ....

Service lecteurs P 24 (page 58)

Ecrivez-nous, envoyez-vous vos petits clics.

A propos de PhotoMac

Dans l'essai paru dans votre N°17 vous indiquez que l'acquisition d'image doit être faite par l'intermédiaire d'un scanner couleur. Cette information est trop restrictive en ce sens que le logiciel a été, à l'origine, conçu et interfacé pour la carte d'acuisition couleur en temps réel DT2270 de Data Translation, cette société étant le principal actionnaire d'Avalon, firme conceptrice de PhotoMac.
Pascal Gage (SACASA)

Au sujet d'Omnis 5

Une petite erreur s'est glissée à propos du prix de la mise à jour d'Omnis.

Ce que vous appellez mise à jour est en réalité une promotion qu'Aware propose aux utilisateurs d'Omnis 3 Plus et qui leur permet d'acquérir, jusqu'au 31 août 89, Omnis 5 pour un montant de 3990 F. Omnis 5 étant un produit différent d'Omnis 3 Plus, il n'y a pas de mise à jour comme pour une nouvelle version. Le prix normal d'Omnis 5 est bien de 5995 F en version multiposte bloquée à un poste. Le prix du poste supplémentaire est de 1980F.
Martine Rabault (Aware)

Voice Navigator

Plusieurs lecteurs étant intéressés par le système de reconnaissance vocal Voice Navigator présenté dans notre N°16, voici les coordonnées de son importateur : Alpha Système ZIRST Grenoble/ Meylan 43, chemin du Vieux-Chêne 38240 Meylan. Tél : 76 41 84 30

La protection des données dans Excel

Suite à la lecture de votre dossier Tableurs, je me permet de vous faire une remarque concernent la protection des données dans Excel, en contradiction me semble-t-il avec ce que vous indiquez page 49 : *«seul Full Impact sait créer un mot de passe qui autorise la consultation d'une feuille, en empêchant toute modification»*.

La fonction «Protéger les cellules» ne fait que masquer le contenu des cellules en question. Ceci reste nécessaire pour un texte. Par contre, pour des valeurs numériques ou des dates, il suffit de formater les cellules à protéger avec un format «vide» obtenu en créant dans le menu Format, un nouveau format en ouvrant et fermant aussitôt les guillemets, soit *Format «»*. Il suffit alors de protéger le document avec un mot de passe et personne ne pourra lire le contenu des cellules ainsi masquées.

Il est à noter que seul le Format est vide ; les cellules ainsi masquées contenant toujours leur valeur pour Excel qui continue donc à effectuer les calculs qui font référence au contenu des cellules.

D'autre part, il est très facile de protéger toute une partie de document contenant des formules importantes, contre les modifications accidentelles, tout en laissant d'autres cellules de la même feuille recevoir de nouvelles valeurs pour des calculs.

En effet, par principe, les cellules sont verrouillées (voir Protection dans le menu Format). Sélectionner les cellules qui doivent rester «libres», et les déverrouiller. (Protection, menu Format). Choisir alors Protéger le document dans Option. Seules les cellules sélectionnées précédemment restent alors accessibles.
Didier Chandenier (Les Sables d'Olonne)

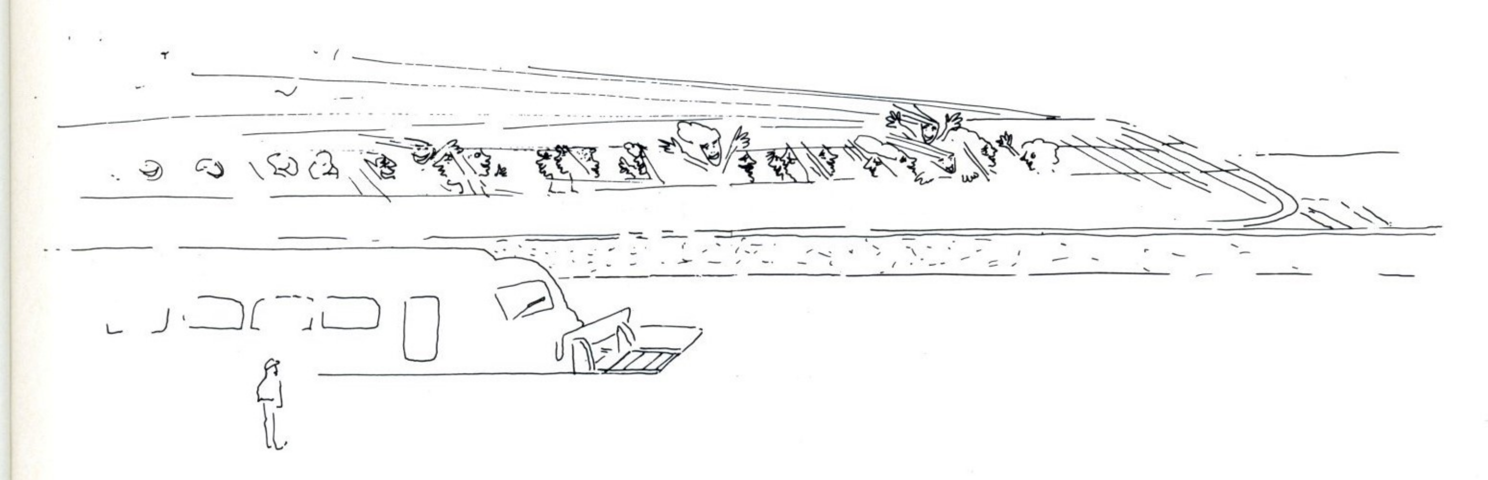
A propos d'intelligence artificielle

La lettre de Jean-Pierre Laurent à propos de Turbo Expert dans Icônes n°17 ("*Intelligence artificielle et erreur humaine*", p.76). appelle quelques remarques :

Notre contradicteur indique lui même que la dénomination des ordres dits "Zéro+" est fluctuante. Ne dit-il pas que "*ces formalismes Zéro+ n'ont pas un cadre logique très étudié*". Par définition, ils sont entre "Zéro" et "Un". En outre, il précise bien qu'ils tolèrent des "items valués", ce qui correspond très exactement à la possibilité d'attribuer des surcodages aux règles (ou "coefficients d'importance ou de relativisation"). En logique propositionnelle (ordre zéro), les règles ne contiennent que des constantes, en logique des prédicats (ordre un) elles contiennent des variables. "Entre les deux", les générateurs de systèmes experts tentent d'offrir le maximum de souplesse en "référençant" les valeurs : c'est ce que nous nommons "coefficients d'importance" et qui est exactement la même chose. Peut-être notre contradicteur a-t-il lu "coefficients de vraisemblance" en pensant à certains "gadgets" de pondération de déclenchement des règles.

Enfin les exemples cités ne paraissent pas d'une clarté évidente. Ils rappellent trop les sempiternelles règles toujours reprises dans les modes d'emploi. Les systèmes experts permettent de traiter d'autres questions que des interrupteurs à éteindre ou des commandes thermostatées. L'ambition d'Icônes est de clarifier toutes ces notions pour ses lecteurs, sans leur faire perdre leur temps avec des débats de chapelle.
Jean-Luc Michel

NE RESTEZ PAS SUR UNE VOIE DE GARAGE !



CENTRE DE FORMATION AUX ARTS GRAPHIQUES CEFAG



15, RUE MASSÉNA
94700 MAISONS-ALFORT
TÉL. 48.99.44.71

Choisissez votre train !

Dessin et Perspective – Illustration crayons de couleur – Illustration transfert
Bande dessinée – Rough – Calligraphie – Typographie – Dessin de lettre – Chromatologie
PLV et Packaging – Illustration éclaté – Initiation aérographie – Perfectionnement aéro
Retouche photo – Trompe l'œil – Traitement de surface – Arts Graphiques et Publicité
Labo transfert – Labo offset – Labo montage – Maquette mise en page – Mise au net

Liste des wagons :

Exécution – Calibrage – Impression Papiers Encres – Traitement de texte
Copie couleur – P.A.O. Micro édition – D.A.O. animation – D.A.O. illustration
Palette graphique – C.A.O. Dessin technique – C.A.O. 3D – Bilan personnel
Orientation – Remise à niveau : Secrétariat – Techniques de communication
Saisie clavier – Techniques de vente – Gestion : Aide à la création d'entreprise.

Avec le partenariat de :















Dessain & Tolra



et la collaboration du: "sng" SYNDICAT NATIONAL DES GRAPHISTES

JE DÉSIRE RECEVOIR LA DOCUMENTATION SUR LES STAGES DE FORMATION MODULAIRE DU CEFAG (coupon à retourner au "CEFAG") 15, rue Masséna 94700 Maisons-Alfort

Nom ____________ Prénom ____________ Adresse ____________

Tél. ____________ Profession ____________ Code Postal ____________

678910 AGM

Service lecteurs P 25 (page 58)



"Cliquez sur Icônes. Abonnez-vous."



6 raisons de découper le bon ci-dessous

■ **1.** Chaque numéro vous revient à 25 F au lieu de 30 F, soit une réduction de 17% (150 F au lieu de 180 F). Mais ce n'est pas tout. Outre un numéro gratuit à venir, vous choisissez en cadeau de bienvenue un numéro précédent.

■ **2.** Mieux encore, en vous abonnant pour 12 numéros, non seulement vous économisez deux numéros à venir (300 F au lieu de 360 F, soit 20% de réduction), mais aussi vous choisissez deux précédents numéros gratuits.

■ **3.** Vous vous protégez des hausses ultérieures de prix. La preuve, le prix au numéro est récemment passé à 30F et nos abonnés ne règlent que 25 F.

■ **4.** Vous bénéficiez d'autant de petites annonces gratuites que vous le souhaitez. C'est un privilège réservé à nos abonnés.

■ **5.** Vous êtes sûr de ne rater aucun numéro. En effet nos premiers numéros (du n°0 au n°5) sont déjà épuisés et le numéro 6 est en voie de l'être.

■ **6.** Vous le lisez en avant-première. Car Icônes vous est expédié dès sa sortie des presses, soit une semaine avant sa mise en kiosque.

Voilà six raisons de cliquer dès aujourd'hui sur 

ABONNEMENT & PRÉCÉDENTS NUMÉROS

■ **Je m'abonne pour 6 numéros** (1 an) France : 150F, Europe : 180F, DOM-TOM et Etranger par avion : 250F. J'ai droit à mon cadeau de bienvenue, un numéro gratuit parmi les numéros suivants :
❒ 6 ❒ 7 ❒ 8 ❒ 9 ❒ 10 ❒ 11 ❒ 12 ❒ 13 ❒ 14 ❒ 15 ❒ 16 ❒ 17

■ **Je m'abonne pour 12 numéros** (2 ans) France : 300F, Europe : 360F, DOM-TOM et Etranger par avion : 450F. J'ai bien noté que je recevrais deux exemplaires que je choisis parmi les n° suivants :
❒ 6 ❒ 7 ❒ 8 ❒ 9 ❒ 10 ❒ 11 ❒ 12 ❒ 13 ❒ 14 ❒ 15 ❒ 16 ❒ 17

■ **Je complète mon information.** Envoyez-moi vite avant qu'ils ne soient épuisés les n° cochés ci-dessous : (25 F chaque, port gratuit)
❒ 6 ❒ 7 ❒ 8 ❒ 9 ❒ 10 ❒ 11 ❒ 12 ❒ 13 ❒ 14 ❒ 15 ❒ 16 ❒ 17

Société : ....

Nom : ....Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ....Ville : ....

Profession ou Fonction : ....

■ Ci -joint mon réglement par chèque ou par mandat-poste international. Bulletin d'abonnement à renvoyer à :
Icônes / S.A. 135 bis, rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille.

Abonnement à partir du n°.......	
■ 6 numéros	............................F
■ 12 numéros	............................F
■ **Numéros précédents**	
.... x 25 F =	............................F
TOTAL	............................F

Petite annonce gratuite
(Merci d'écrire en lettres capitales)

Les avez-vous lus ?

N'attendez pas qu'ils soient épuisés pour les commander

N°0 à 5 : épuisés

N°6. Dossier Jeux
Studio Session
Les spoulers...

N°7. Dossier graphisme:
SuperPaint
CricketDraw
ComicWorks
PictureBase...

N°8. Dossier LocalTalk
More
Turbo Pascal
DiskExpress...

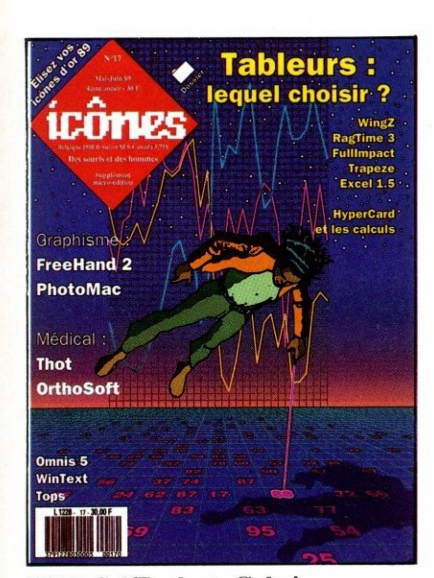
N°9. Dossier HyperCard et l'éducation
Course Builder
PAO sur Atari ST



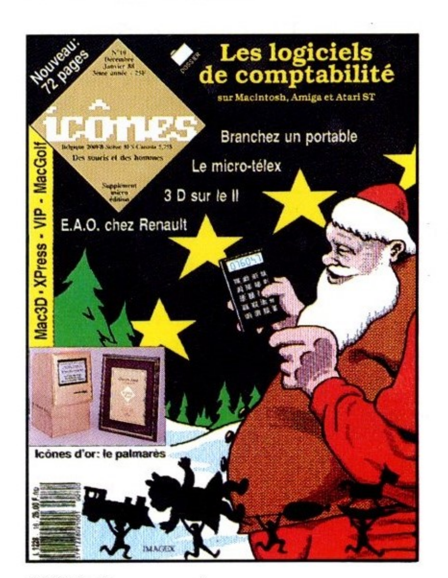
N°16. Time is money



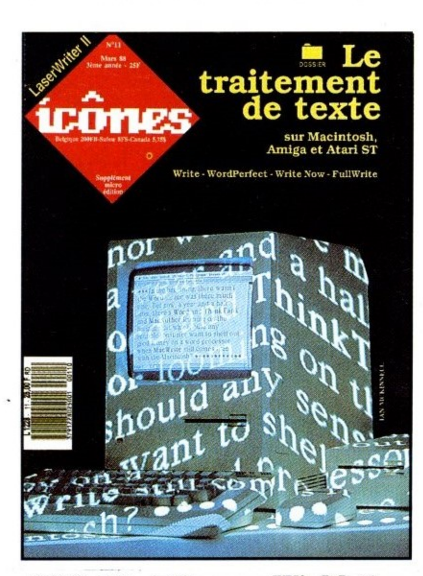
N°15. Les SGBD et les fichiers



N°17. SelfBudget, Cabri...



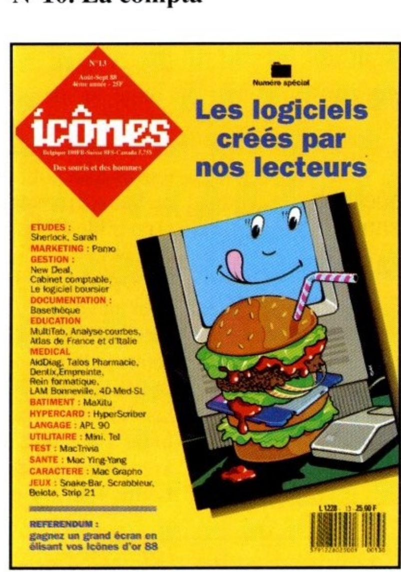
N°10. La compta



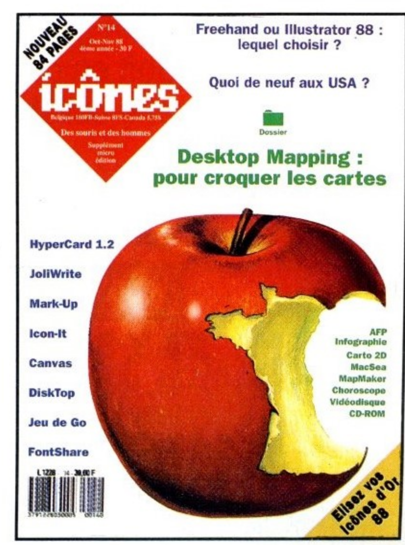
N°11. MicroPlanner, WinMath...



N°12. MacPME, Freehand, PAO...



N°13. Spécial lecteurs



N°14. La cartomatique



Nos petites annonces sont gratuites pour les abonnés. Pourquoi ne pas en profiter à votre tour en vous abonnant?

A VENDRE

■ **Petite table imprimante** idéale I.W., stratifiée beige et métal. Très peu servie. Panier amovible pour papier continu. *Nantes*. 600F. T:40.06.73.95.

■ **Mac Plus avec lecteur externe** 12000F. M. Lacroix. 23, rue du Centre 91000 Marolles en Hurepoix. T:(1)64.91.82.55.

■ **Disque dur Tecmar MacDrive** (10 Mo fixes + lecteur cartouche amovible 5 Mo) + 1 cartouche 5 mégas + disque système + manuel. Prix : 3000F TTC. B. Laly. T:20.37.84.51. *Nord*.

■ **Logiciels originaux** pour Mac : Pict Detective 2.0 (décompilateur de Pict) pour LSC, MPW, Turbo Pascal, 1200F ; Mac Express 1.2 pour LSC, 1500F ; LightSpeed'c 3.0, 1200F; Capp's pour LSC, 500F ; Mac boîte outils pour Turbo Pascal, 200F. M. Jean-Luc Vel, quartier Bellevue 26250 Livron. T:75.61.27.62.

■ **Commodore 64 :** 500F. **Commodore 128 :** 1000F. Imprimante MPS 800 : 500 F. T:71.77.10.44. Après 20h.

■ **Imprimante ImageWriter II** + bac feuille à feuille. 5000F. T:(1)46.58.24.04.

■ **Sauvegarde** sur cartouche Apple 40 SC. Prix intéressant. T:73.34.06.50.

■ **Carte 80 colonnes** Apple IIE, extension mémoire 64 K: 700F. Comité d'établissement. T:98.80.66.22. Heures bureau.

■ **Symantec utilities for Mac** Ed. américaine neuf avec manuel, 550F, facture US jointe. JP. Sandoz. T:(1)34.61.92.55.

■ **Tablette graphique** Kurta IS/ONE A3. Etat neuf, double usage + cordon pour Mac. 8000F. T:37.37.04.14. le soir.

■ **Lecteur externe** Apple 3,5. neuf. 900F. T:(1)69.34.69.83.

■ **Mac Plus 2 drive 3,5** et divers : 15 000F. Excellent état. T:75.93.33.79. *Rhône-Alpes*.

■ **Mac Plus** et disque dur SCSI de 40 Méga, le tout 15 000F. T:(1)47.30.83.36. Bureau et (1)69.09.29.78. Dom. le soir 19h.

■ **Logiciel** original et tout neuf Adobe Illustrator 88 V.F. 3000F. T:20.30.79.33. *Lille*.

■ **Mac** + DD 20 Mo + sac . 16000F. T:(1)30.73.84.98.

■ **Mac Plus** : cause double emploi, vends 2 barrettes 1 Mo mémoire pour Mac +. 2100F pièce ou 4000F les deux. Envoi contre remboursement. T:84.29.33.33.

■ **Carte accélératrice Turbo SE** + 1 Mo Mémoire. Le tout 4000F ou échange contre Softs lecteur 800K ou autre. T:67.27.44.86.

Si vous êtes chirurgien et si vous possédez un Macintosh (2 Mo minimum)

Nous vous proposons de participer à un panel d'utilisateurs.

Vous bénéficierez d'une formation complète et recevrez une version gratuite du logiciel OrthoSoft en contrepartie de votre collaboration.

Offre limitée à un chirurgien par spécialité, de préférence en région Parisienne.

Merci de vous faire connaitre à:

MÉDIBASE
SYSTÈMES
68, rue Anatole-France
92309 Levallois Cedex
Téléphone : (1) 47.57.40.42

OFFRES D'EMPLOI

■ **Formateurs.** Equipe Macintosh possédant local Paris, pour la création d'un centre de formation. T:(1)45.49.25.60.

■ **Analystes-programmeurs**. La Solution Douce, spécialiste tableurs et SGBD, recrute pour développement d'applications sur Excel et 4D. Connaissances en gestion appréciées. Envoyer CV et prétentions à Donatien Roger, La Solution Douce, 78, rue du Gros Horloge, 76000 Rouen, ou appeler le 35.88.17.00.

■ **Graphiste**. Imprimerie dans le sud cherche jeune femme bonne en dessin connaissant PAO. T:(95)31.18.18. *Bastia*.

■ **Emploi évolutif** dans PME tout en Mac pour secrétaire (Bac ou Bac + 2) connaissant Excel et si possible 4D ou Compta Simil. T:(1)48.74.12.14.

■ **Opérateur PAO** confirmé pour maintenir l'expansion du service PAO de COPY TOP (13 centres à Paris), parfaite maîtrise du Mac exigée : RSG!-Page Maker-XPress... Expérience minimum 1 à 2 ans. Rémunération avec intéressement aux résultats. Lettre + CV + photo à COPY TOP service PAO, 8, rue de Choiseul 75002 Paris.

■ Vous travaillez sur des logiciels de CAO-DAO, Architecture, 3D : votre expérience nous intérresse. Contactez la rédaction d'Icônes au 20.06.30.37.

RECHERCHE

■ **Formation sur Mac** pour développer en langage C et Pascal. T:46.71.52.46. *Ivry/Seine*.

■ **Accessoires de bureau et driver** pour Laser Buffer de Symbiotic. Télémaque, Arbouche Habib, Château de Montigne 49430 Montigné les Prairies.

■ **MacRecorder.** Achète ou loue. Laurent. T:20.24.58.55.

■ **Modem pour Mac +.** T:71.77.10.44. Après 20h.

CONTACTS

■ **Mac** région Valence. T:75.61.27.62. Jean-Luc.

■ **Animateur de formation** recherche personnes maitrisant Hypercard **et habitant région parisienne ou 77.** Ecrire JP. Pompee, 3, av. Maurice de Vlaminck P20 77680 Roissy en Brie.

■ Le centre régional d'éducation populaire et de sports des Antilles et de Guyane (CREPS) souhaite contacter des utilisateurs de Ragtime et Hypercard de la région Antilles/Guyane. T:(590)82.18.23. B. Lacombe.

■ **Contact club** Mac région *Rennes*. T:99.63.08.02.

■ **Mac** + *Ardèche* cherche contacts, idées... T:75.93.33.79.

■ **Sur Lyon**. T: 78.48.75.80

SERVICES

■ **Développeurs !** Pendant que vous développez, Extension Didactique conçoit, rédige et réalise vos manuels. *Lyon*. T:78.93.65.13.

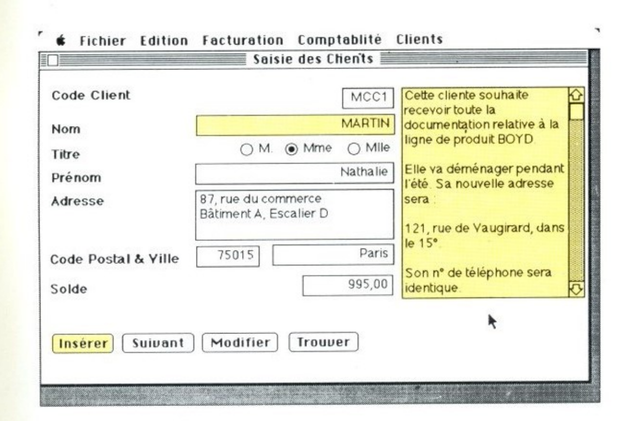
■ **Travaux d'édition** sur Mac et Laser. T:(1)42.00.71.51.

■ **Free Lance PAO.** Transfert/ Conversion fichiers. Mise en page sur Mac II/Laser. Scanner 800 dpi. T:74.61.05.36. *Lyon*.

■ **Agences de pub :** logos, plaquettes et house organ. Book : Antarès 20.98.78.17. *Nord*.

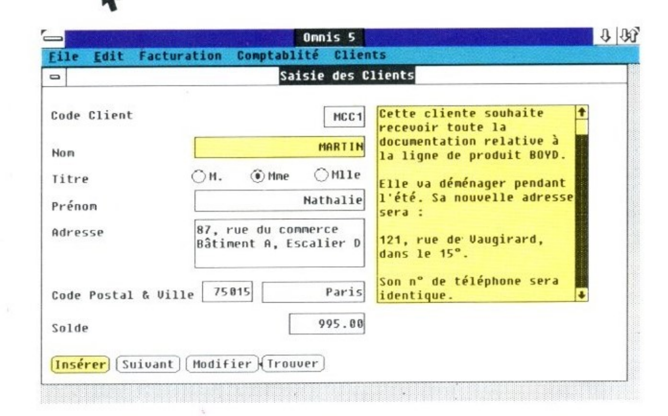
OMNIS® 5

Pour Mac et PC



1) Développez votre application avec notre nouveau SGBD, OMNIS® 5 sur Macintosh.

2) Cliquez sur le bouton **Convertir une application**



3) Vous obtenez la même application OMNIS® 5 sur PC ! Et vice-versa.

Principales caractéristiques

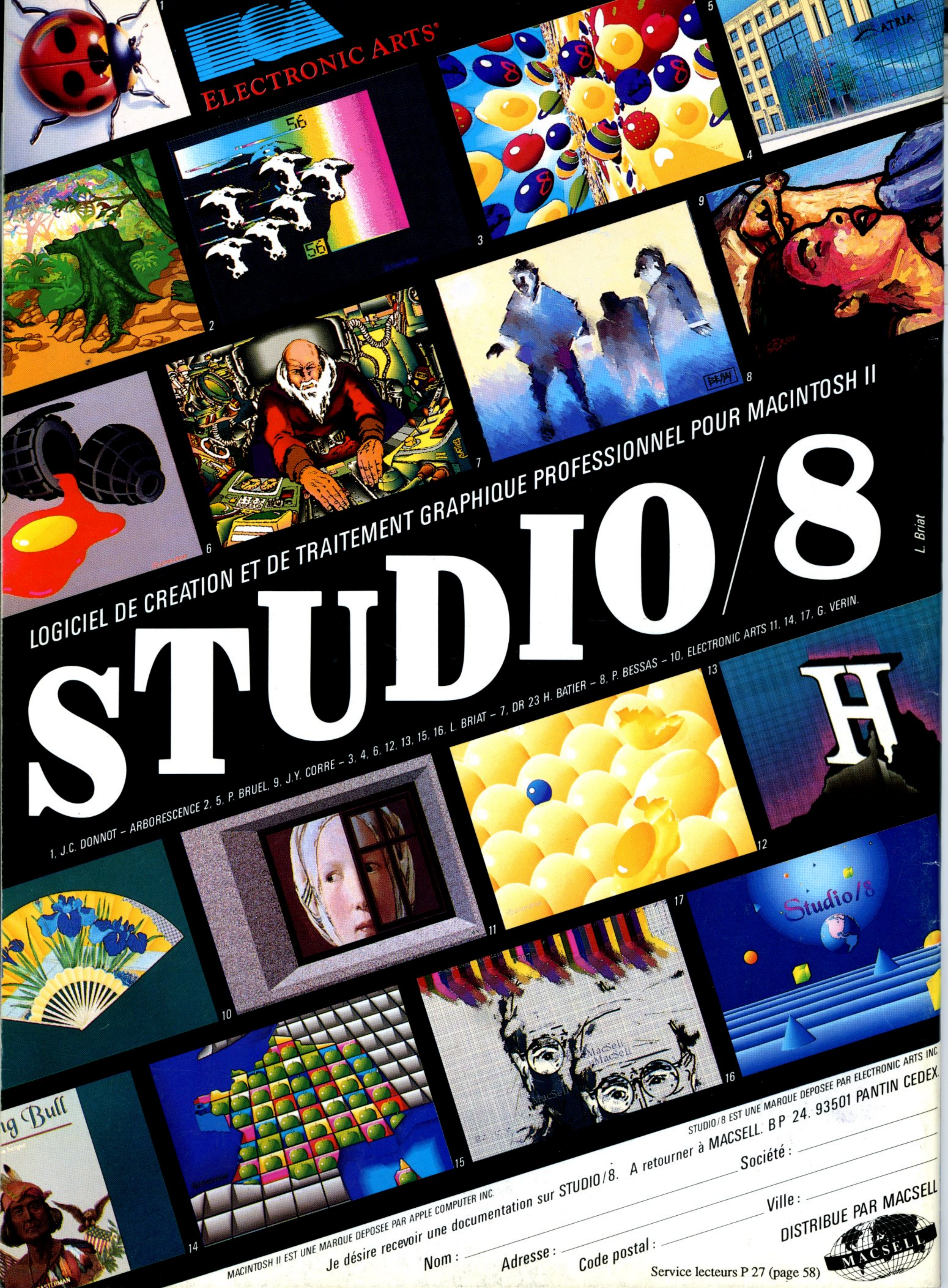
- SGBD relationnel et/ou hiérarchique
- 60 fichiers ouverts simultanément
- 720 rubriques indexées
- 255 rubriques par fichier
- 32000 caractères par rubrique
- Enregistrement de longueur variable
- 12 fenêtres ouvertes simultanément
- Polices et styles mixables
- Palette d'outils type Draw
- Rubriques graphiques
- Boîtes à cocher
- Boutons radios
- Boutons transparents
- Rubrique Liste
- 8 listes ouvertes simultanément
- Vraie saisie multi-fenêtres
- Générateur d'état WYSIWYG
- Générateur d'étiquettes
- Générateur de lettres types
- 50 critères par sélection
- Contrôle de saisie dynamique
- Interface Hypercard
- Routines externes
- Routines internes
- Multi-utilisateurs
- Multi-OS
- Relit les fichiers Excel, dBase, Lotus
- Gestion des communications
- Interface SQL
- Plus de 250 fonctions
- 9 niveaux de mots de passe
- Cryptage des applications
- Utilitaires de réorganisation de données

Pour découvrir OMNIS® 5, appelez le (1) 45 23 21 12



7-9, rue des Petites Ecuries - 75010 Paris Tél. : (1) 45 23 21 12 - Télex AWARE 281941 F - Fax : (1) 45 23 02 37

Service lecteurs P 26 (page 58)



ELECTRONIC ARTS®
LOGICIEL DE CREATION ET DE TRAITEMENT GRAPHIQUE PROFESSIONNEL POUR MACINTOSH II
STUDIO/8
L. Briat
1, J.C. DONNOT – ARBORESCENCE 2, 5, P. BRUEL, 9, J.Y. CORRE – 3, 4, 6, 12, 13, 15, 16, L. BRIAT – 7, DR 23 H. BATIER – 8, P. BESSAS – 10, ELECTRONIC ARTS 11, 14, 17, G. VERIN.
Studio/8
STUDIO/8 EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR ELECTRONIC ARTS INC.
MACINTOSH II EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR APPLE COMPUTER INC.
Je désire recevoir une documentation sur STUDIO/8. A retourner à MACSELL. B P 24. 93501 PANTIN CEDEX.
Nom :
Adresse :
Société :
Code postal :
Ville :
DISTRIBUE PAR MACSELL
MACSELL
Service lecteurs P 27 (page 58)